

КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ ДИСКУРС ЕВОЛЮЦІЇ ЕКРАННОЇ МОВИ

Є. Гориславець. Культурологічний дискурс еволюції екранної мови

Стаття присвячена проблемі кризових явищ у розвитку сучасного кіно. Розглядаються питання змін екранної мови та культурні наслідки переходу від «культури книги» до «культури медіа». Надається характеристика принципової різниці між семіотичним кодом кіномови і мови багатосерійного екранного твору. Висвітлено позитивні та негативні наслідки культурного впливу кліпового мислення. Основні акценти зосереджені на мистецтвознавчому та семіотичному аспекті кліпового мислення на основі новітньої мови в розвитку кінопростору. Основним положенням статті є постулат про те, що першоосною кіно в мистецтвознавчому ракурсі вважається специфічна мова, напрацьована протягом усієї столітньої історії кіно. Вона повинна розвиватися, оскільки мова, що не розвивається, стає мертвою. Акцентується на важливому питанні, що саме розуміння кіномови, можливість висловлювати вільно свої ідеї і бути зрозумілим для глядача надає можливості авторові донести свою ідею в площині кіно.

Ключові слова: *культурологія, мистецтвознавство, кінопростір, семіотика кіно, іконічний знак, ієрогліфічний знак, кінотекст, медіатекст, кліпове мислення.*

E. Horyslavets. Cultural discourse of the cinematic language evolution

The relevance. The problems of addressing the issue of crisis phenomena in the development of cinematic language is due to the need to identify and study the contradiction between the need to update the cinematic language and established audience stereotypes in the rigidly established semiotic code of cinema. The development of clip-thinking against the background of the transition from book culture to media culture facilitated the emergence of a new cinematic language, which gave impetus to shift the emphasis of semiotic code from frame-sign, frame-symbol to defragmentation of time pause between structural elements of multi-series audiovisual work: episodes and seasons.

The purpose of the article is to describe the transition from “sign language” to “time language” as a logical revolutionary transformation of the classical language of cinema.

The methodology is based on culturological, historical and semiotic approaches.

The results. The development of modern technologies has led to a significant shift of emphasis from cinema towards the series. This was due to the possibility of expanding the story into projects, where the plot, characters and conflicts can be covered more deeply. A multi-series film can now better reveal the plot narrative, where there are more than twenty story lines and about two hundred important plot twists. Thus, the revolutionary changes in the semiotic code of the cinematic language have shifted towards serial creativity, which cannot be considered second-rate or low-quality — this is a fundamentally different set of logic. If you watch any good series according to the rules of watching a movie, where the frame is a hieroglyph, the result will be really bad. But if you apply clip-thinking-based principle of viewing, where the basic unit of information is time, the result will be completely different. A new cinematic language emerged due to the development of clip-thinking against the background of the transition from book culture to media culture, which gave impetus to shift the emphasis of semiotic code from frame-sign, frame-symbol to defragmentation of time pause between structural elements of multi-series audiovisual work: episodes and seasons.

The topicality. Different approaches to the problem of understanding cinematic text as a complex semiotic device are determined by cultural codes. The article develops a conceptual approach which is based on the fact that the transition from the memory culture and text culture to media culture is accompanied by a rethinking of the semiotic code syntax of the audiovisual work, that is its language that changes rethinking traditional discourse of the semiotics of audiovisual work.

The practical value. In the perspective of art history, the primary basis of cinema is a specific language developed throughout the history of cinema, which must develop, because the language that does not develop becomes a dead language. It is the understanding of cinematic language, the ability to freely express one’s ideas and be understandable to the viewer, allows the author to express his/her idea in cinema.

Conclusions. The formation of clip-thinking in the era of media culture significantly encourages the search for new ways to develop the semiotic code of cinematic language. These processes should be in the field of close attention not only of art critics, but also of culturologists, sociologists, philologists

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

and philosophers. Today, the emphasis of traditional cinema is gradually shifting from local history to expanding of its boundaries to infinity, that is the lack of a rigid structured entry point — transmedia storytelling. Time is a new constant of media text as opposed to cinematic text. The evolutionary development path of the language of traditional cinema did not stop, and the revolution did take place in the serial space, which led to the emergence of a new media syntax.

Keywords: *culturology, art history, film space, cinema semiotics, iconic sign, hieroglyphic sign, film text, media text, clip thinking.*

Постановка проблеми. Актуальність звернення до проблеми кризових явищ у розвитку кіномови зумовлена потребою виявлення та наукового дослідження протиріччя між необхідністю в оновленні кіномови та усталеними глядацькими стереотипами в жорстко сформованому семіотичному коді кінематографу. Поява нової кіномови стала можливою завдяки формуванню кліпового мислення на тлі переходу від культури книги до культури медіа, що й надало поштовху до зміщення акценту семіотичного коду з кадру-знака, кадру-символу до дефрагментації часової паузи між структурними елементами багатосерійного аудіовізуального твору: епізодами та сезонами.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Процеси формування нової мови сучасного кіно набули нового звучання у зв'язку з принциповими змінами в культурі, передусім євроцентристського спрямування. З 2017 р. зростає кількість фільмів і серіалів, медіа набувають вибухового розквіту. У бізнесовому аспекті, якщо розглядати кіно як розважальну індустрію, спостерігається очевидне піднесення.

У межах нашої статті були залучені визнані та фундаментальні наукові праці вчених-теоретиків аналітико-культурологічних аспектів семіотичного дискурсу: Р. Барт, Ю. Лотман, М. Мерло-Понті, У. Еко, а також дослідників теорії кінознавства — С. Ейзенштейна, П. Пазоліні, Ж. Лакана, К. Метца та ін.

На основі культурологічного осмислення проблеми важливими також були праці вітчизняних культурологів, зокрема В. Шейка, А. Кравченка, К. Кислюка, А. Артеменка, В. Петрова, Я. Пруденко. З мистецтвознавчої точки зору цікаві ідеї, висловлені в розвідці З. Алфьорової, стосовно мистецьких впливів на сучасну культуру та проблеми екранного морфогенезу.

Серед ґрунтовних праць, які вирізняються якісним аналізом феномену візуальних засобів і зокрема екранної мови, вкажемо монографії

«Мистецтво бачити» С. М. Даніеля, «Природа фільму. Реабілітація фізичної реальності» З. Кракауера, «Візуальна белетристика: кіно, телебачення, відео» Ж. Елліса, «Електронна культура і екранна творчість» за ред. К. Е. Разлогова тощо.

Мета статті — охарактеризувати перехід від «мови знака» до «мови часу» як логічну революційну трансформацію класичної мови кіно. На межі століть виникає безліч критичних статей і монографій про занепад кінематографу зокрема та мистецтва загалом. Однак схожі процеси й обговорення одночасно виникають у різних сферах науки та мистецтва — від філософії до фізики — учені і філософи висловлюють свою думку про одне і те саме — процес пізнання зупинився взагалі. Ми ставимо за мету виокремити та науково препарувати означені процеси. Методологія дослідження базується на культурологічному, історичному й семіотичному підходах.

Виклад основного матеріалу дослідження. У сучасному науковому та прикладному дискусійному полі досить часто точаться розмови про смерть кіно. Р. Барт у статті «Смерть автора» повністю заперечує авторство як таке. Ю. Крістева в дослідженні «Навіщо сьогодні потрібні художники» стверджує: «Дозвольте мені висловити свою тривогу. Я вважаю, що сучасний світ підійшов до тієї точки свого розвитку, коли певний тип культури і мистецтва, якщо не культура і мистецтво загалом, перебувають під загрозою і навіть стає неможливим: не Мистецтво-шоу або мистецтво-інформація, конвенційні, сервільні і заохочувані мас-медіа, а саме мистецтво-бунт... Чому необхідні культура-бунт, мистецтво-бунт? Чому б не задовольнитися розвагами, шоу, чемними коментарями? По-перше — зараз я говорю як психоаналітик, — за щастя потрібно платити: людина не здатна випробувати насолоду, не зіткнувшись з перешкодами, владою, заборонаю, законом, які дозволяють їй досягнути повною мірою свої незалежність і свободу. Принцип задоволення обов'язково передбачає момент бунту» (Крістева, 1996).

Різні підходи до проблеми розуміння кіно-тексту як складного семіотичного устрою зумовлюються кодами культури. У зв'язку з переходом від культури пам'яті і культури тексту до культури медіа відбувається переосмислення синтаксису семіотичного коду аудіовізуального твору, а саме змінюється його мова, а це потребує переосмислення традиційного дискурсу щодо семіотики аудіовізуального твору.

«Ми маємо різну дисциплінованість у знаковому мисленні: аристотелівську — логічну, беконівську — праксеологічну, окрім раціонального ще ірраціональне й трансцендентність — кадр-літера і кадр-ієрогліф мають різний синтаксис. Звідси — принципова різниця сприйняття твору. Природа медіа, на відміну від кіно, основана на рекламному підґрунті, а реклама завжди потребує музичного супроводу, що й призводить до принципової кліповості того, що пов'язане з відео. Тобто, кліповість відеомислення становить проблему, але водночас ця проблема є й можливістю» (Переслегин, 2016).

Кліп структурує час, відіграє ту ж саму роль, що й кадр, і знак у традиційному кіно. Кліп стає елементарною семіотичною одиницею медіа-мислення. І якщо виникає нова елементарна частка, то ці частки потрібно по-новому пов'язати — звідси походить новий медіасинтаксис, який через низьку щільність інформації в медіа розвивається ще досить повільно.

Перші праці з вивчення кінотексту як особливого виду тексту, а також специфіки його смислової організації суттєво вплинули на розвиток гуманітарних наук ХХ століття, особливо на вчених системно-семіотичного напрямку, сприяли формуванню концепцій кінотексту, які згодом були розроблені в працях Ю. Лотмана, Р. Барта, У. Еко, Ю. Крістевої.

Засновник московсько-тартуського семіотичного напрямку Ю. Лотман визначає кінотекст як комунікативну систему, за допомогою якої творці фільму передають глядачеві певну інформацію.

Щодо мови кіно Ю. Лотман зазначає: «як тільки перед кінематографом виникла необхідність розповіді, він опинився перед завданням імітації структури природної мови» (Лотман & Цивьян, 1994). Граматика природної мови приймалася за норму, зразком якої передбачалася побудова граматичної нарративної структури кіномови... цей процес призвів до збагачення кіномови і до того (Лотман, 1973), що нині практично все, що може бути розказано словами, може бути передано і мовою кіноповіді (Лотман, 1994). Отже, кінотекст визначається як текст, що складається з синтезу знаків різної семіотичної природи — іконічних (образотворчих) і умовних (вербальних): кіно за самою своєю суттю — синтез двох оповідних тенденцій — образотворчої («рухомий живопис») і словесної. Слово становить не факультативну, додаткову ознаку, а обов'язковий його елемент. Сенси в кінотексті виникають завдяки характерному для кінематографа зчепленню семіотичних елементів.

Про ідею семіотичної неоднорідності кінотексту і неможливість його зведення до сукупності образотворчих і мовних знаків висловлювався у своїй праці 1948 р. французький феноменолог М. Мерло-Понті: «насправді їх (зображення і звука) поєднання ще раз створює нове ціле, що не зводиться до його складових елементів. Звуковий фільм — це не просто німий фільм, до якого додані звуки і слова, призначені лише для посилення кінематографічної ілюзії. Зв'язок звука і зображення набагато тісніший; зображення видозмінюється через сусідство звука. Єдність звука і зображення здійснюється не тільки в кожному з персонажів, воно здійснюється у фільмі загалом» (Вячеславова, 2017).

Про семіотичну складність кінотексту зазначає Р. Барт у праці «Проблема значення в кіно», вказуючи, що «знакова система кіно неоднорідна (може звертатися до двох різних органів чуття (зору, слуху), полівалентна (одне означуване може виражатись кількома означниками, а один означник може виражатись декількома означуваними), комбінаторна (має синтаксис)». Р. Барт порушує питання вмотивованості кінознака: «проміжок між означуваним і означником надзвичайно малий; це семіологія не символіки, а прямих аналогій» (Константинов, 2017).

Так, французький психоаналітик і філософ Ж. Лакан стверджує, що кінематографічне означуване може бути не просто психоаналітичного, а й едипівського типу, а французький теоретик К. Метц вважає, що в кіно немає мови як такої. Мінімальною одиницею кінотексту К. Метц пропонує вважати кадр, оскільки саме він передає певну смислову інформацію, а його складові є лише зображенням реального (або нереального) світу і виконують репрезентативну функцію.

Італійський письменник і кінорежисер П. Пазоліні вважав, що на відміну від звичайної мови, знаками якої є слова, що позначають речі умовно, кіномова характеризується безпосереднім зв'язком зображення з предметом. Відповідно до кожної теми обирається обмежений «словник» елементарних одиниць кіно, які П. Пазоліні називає «кінемами». На відміну від П. Пазоліні, У. Еко підкреслює складну семіотичну суть кінотексту: «протягом одного кадру комбінуються різні знаки, які поєднуються в синтагми і утворюють таке багатство контекстуальних зв'язків, що кінематограф безумовно стає більш насиченим способом комунікації, ніж мова, оскільки в ньому, як і в будь-якій іконічній семі, різні означувані не сліднують

одна за одною по синтагматичній осі, а виступають спільно, взаємодіючи і породжуючи безліч конотацій». У. Еко стверджує, що в процесі комунікації можуть брати участь не один, а кілька кодів і субкодів, а повідомлення може народжуватися й сприйматися в різних соціо- і лінгвокультурних обставинах (Еко, 1998).

На основі культурологічного осмислення проблеми важливими також були праці вітчизняних культурологів, зокрема В. Шейка (Шейко, Богуцький, & Германова де Діас, 2012), А. Кравченка (2002), К. Кислюка (2014), А. Артеменка, В. Петрова. З мистецтвознавчої точки зору цікаві ідеї, висловлені в праці З. Алфьорової (2013), стосовно мистецьких впливів на сучасну культуру та проблеми екранного морфогенезу.

Попри певну різницю в підходах до кінотексту, можна виокремити загальні положення, характерні для досліджень у сфері кінематографу, згідно з якими кінотекст — складне лінгвoseміотичне утворення, а саме продукт діяльності неоднорідних за своєю природою семіотичних систем (вербальних і зображальних), організованих між собою за допомогою особливих кінематографічних кодів: ракурс, кадр, світло, план, сюжет, художній простір, монтаж тощо. Коди кіно базуються на певних культурних кодах і можуть бути розшифровані одержувачем кінематографічного повідомлення максимально наближено до задуму відправника за умови залученості всіх учасників комунікації в єдиний культурний контекст (Пруденко, 2007).

Відомий соціолог і футуролог С. Переслегін стверджує, що: «зараз сучасне мистецтво переживає гостру стадію переходу від культури пам'яті і тексту до культури медіа, дуже стрімко змінюються семіотичні коди» (Переслегін, 2016). Це потребує глибокого осмислення процесів, висвітлених у попередніх наукових працях. Для того щоб зрозуміти суть цієї проблеми, ми повинні прослідкувати семіотичні зміни в історичному зрізі.

Як доводить ретроспективний аналіз, увесь час свого існування кінематограф розвивався двома шляхами — еволюційним та революційним. Протягом певного періоду відбувалось накопичення нових елементів семіотичного коду, яке вибухало появою революційного фільму. Цей процес, що розпочинався з атракціону, з часом ставав загальноприйнятим стандартом і новою формою виразності, як і саме кіно, яке з'явилося як атракціон. Насправді секрет стрімкої популярності нового видовища в тому, що саме в той час технології набули такого розвитку, а

це надало можливості митцям успішно застосувати їх у власних творчих експериментах. Кінематограф став синтезом всіх існуючих на той час видів мистецтва, поєднаних на основі нових технологій.

Головним з революційних винаходів в кіно стала поява звука. Ранні звукові фільми були своєрідними атракціонами. У першій в історії повнометражній музичній кінострічці «Співак джазу» (1927) А. Кросленда, синхронна мовна фонограма стала початком поширення звукового кіно і закінчення епохи кіно німого. З часом звук із суто розважальної функції став одним з основних виражальних засобів кіно і вплинув на формування кіномови загалом. Звук, що зародився як розвага для глядачів, став невіддільною формою виразності кіномови.

Так само колір, з'явившись як новаторський експеримент, став синтаксичним елементом семіотичного коду кіно та фундаментально збагатив кіномову. У першому кольоровому фільмі «Кукарача» (1934) Л. Коррігана колір використано як черговий атракціон, головним завданням якого стало здивувати глядача. На початкових етапах його творчого освоєння він був інструментом посилення емоційності і виразності творчого повідомлення від автора до глядача. Одним з перших, хто колоризував свої чорно-білі фільми, був С. Ейзенштейн, який сформулював концепцію «кольорового» кіно. Колір, у його розумінні, — «не оболонка втілення думки, а форма її вираження. Звідси впливає аксіоматична фундаментальність кольору як ідейної, драматургічної характеристики сюжету, його образно-виразного звучання» (Ейзенштейн, 1964). Отже, досягнення інтелектуально-технічної думки суттєво збагатили мову кінематографу новими семіотичними кодами і дозволили розширити спектр способів комунікації автора з глядачем. Але після революційних винаходів звука і кольору, кіномитці, зосереджуючись на пошуках нових зображальних форм, тривалий час не могли фундаментально розвинути кіномову, їхні пошуки не вийшли поза межі вже наявних напрацювань.

Наприкінці 1950-х рр. розроблено новий, альтернативний фотографічному, метод звукозапису на кіноплівку. Справжню революцію в галузі багатоканального звучання здійснив англійський інженер Р. Долбі — засновник однойменної компанії. У 1971 р. з'явився перший фільм, під час запису звукової доріжки до якого використали систему «Dolby A». Це був широковідомий «Механічний апельсин» С. Кубрика, після чого система, яка постійно вдосконалювалась, надала змоги по-новому впливати на

свідомість глядача, ставши новим формотворчим елементом кіномови. Знаковий 3D-проект «Аватар» (2009) довів, що все ж вона має право на життя, хоча першими експериментувати зі стереоскопічним (або тривимірним) зображенням розпочали ще В. Фрізе-Грін і брати Люм'єри. 3D-технологія, як колись звук і колір, десятиліттями йдучи еволюційним шляхом, початково сприйнята глядачами як яскравий атракціон, суттєво вплинула на розважальну складову кіномови, але так і не додала жодної літери в семіотичний код кіно. «Сам по собі 3D ефект — всього лише атракціон, який не приніс нічого нового в мову кінематографа», — тому ми не можемо поставити появу 3D у ланцюг розвитку семіотичного коду кіномови (Шестакова, 2021).

Кінематограф, який розвивається як синтез технологічних можливостей і творчих пошуків, що перебувають у тісному взаємозв'язку, на межі XX і XXI ст. зіткнувся з дійсно серйозною проблемою — зупинкою розвитку кіномови. Як і будь-яка мова, мова кіно також розвивається за загальнолінгвістичними законами, згідно з якими мова, що не розвивається, стає мертвою, на кшталт латини. Кіномова тривалий час не зазнавала радикальних новацій. Еволюційний процес оновлення кіномови відбувається надзвичайно повільно і це не зумовлює революційних змін, як це відбувалося раніше.

Розвиток сучасних технологій посприяв появі кліпового мислення в кінематографі. Можна виокремити п'ять ключових факторів, які породили новий тип свідомості — «кліпове мислення». Перше: прискорення темпів життя і пов'язане з цим зростання обсягу інформаційного потоку, де виникає проблема відбору і скорочення інформації, виокремлення головного й фільтрації зайвого, заміни текстів їх конспектами, рефератами та ерзац-переказами, заміни слів аббревіатурами. Друге також впливає з прискорення темпів життя та потреби в більшій актуальності інформації і швидкості її надходження. Актуальний текст просто не встигає включити в себе інтерпретаційну частину. Третє — збільшення різноманітності інформації, що надходить. Кожна нова група факторів означає появу нового потоку новин. Четверте — збільшення кількості справ, якими одна людина займається одночасно. Нині заняття називаються «проектами», а проект, на відміну від «справи», «заняття», має обмежений термін життя. Один проект — це один сюжет з початком, серединою і фіналом, а сюжет — це основа для цілісного тексту літературного твору. Багатопроектність

руйнує цю основу. П'яте — зростання демократії і діалогічності на різних рівнях соціальної системи, перехід риторики в діалектику й проповіді в дискусію. Лінійний текст — це монолог автора. Репліки співрозмовника розбивають текст на фрагменти.

Усі ці обставини породили особливу культуру сприйняття інформації — яку можна було б назвати альтернативною (від слова «альтернація» — «чергування»). Кліповість стає способом життя людини, яка змушена постійно «хапатися то за одну, то за іншу справу». Альтернативне мислення і культура свідчать про заміну надлишку часу його дефіцитом і естетики — прагматикою, а «кліпове мислення» XXI ст. лише загострює цю стару потребу культурної системи розбивати інформацію на прагматично вживані фрагменти.

Водночас розвиток сучасних технологій зумовив суттєве зміщення акцентів з кіно до серіалів. Це сталося завдяки можливості розгорнути історію до 50-, 70-, 100-годинних проектів, у яких можна глибше висвітлити сюжет, персонажів та конфлікти. Сюжетний наратив зараз краще може розкрити саме багатосерійний фільм, на кшталт «Breaking bad» (2009) В. Гілігана, де налічується двадцять шість сюжетних ліній і двісті п'ять важливих сюжетних поворотів. Головний персонаж фільму В. Вайт — настільки багатогранна особистість, що ніхто до цього в історії серіалів не створював ще такого персонажа. «Гра престолів» (2011), під керівництвом Д. Беніофа і Д. Б. Вайса, принципово по-іншому розвиває драматургію, відповідно, і кіномову.

Таким чином, революційні зміни семіотичного коду мови кіно перенеслися до серіальної творчості, яку ніяк не можна вважати другосортною або низькоякісною — це принципово інший набір логіки. Якщо дивитися будь-який хороший серіал за правилами перегляду фільму, де кадр — це ієрогліф, результат дійсно буде поганим. Але якщо застосувати принцип перегляду, оснований на кліповому мисленні, де основною одиницею інформації є час, то результат буде зовсім іншим. З іншого боку, фільми поєднані єдиною ідеєю, наприклад, окремі кінотвори А. Тарковського можна дивитися як серіал, об'єднаний єдиною ідеєю свободи особистості в різних обставинах, де головний герой «Солярісу» чітко корелюватиме з персонажем «Ностальгії». Тобто трансформація семіотичного коду від лінійної оповіді до мультिवаріантності працює, а у зворотному напрямку — ні. Автори створюють кіноприйоми спеціально для телебачення, а не для кіно. Наприклад, у серіалі

Д. Лінча «Твін Пікс» (2018) процес очікування наступної серії перетворюється на повноцінну частку семіотичного коду.

Дедалі більшої популярності набувають інтерактивні серіали. Найбільшого розголосу набув серіал С. Содеберга «Мозаїка» (2018), створений спочатку як інтерактивне дійство, а згодом і як звичайна лінійна історія. Через спеціальний додаток на смартфоні, серіал, зроблений як звичайне кіно, глядач має можливість дивитись очима того чи іншого персонажа з декількома сюжетними ходами та різними фіналами. Початкові кроки інтерактивного формату до кінематографічності і нелінійності, хоча й суттєво змінили спосіб комунікації автора з глядачем, усе ще не здійснили очікуваного перевороту в розвитку кіномови. Поява нових стандартів комунікацій автора з глядачем — питання часу, яке залежить від сприйняття цих новацій більшістю пересічних глядачів, як, наприклад, поява нового формату — VR360. Технологію, початково створену для комп'ютерних ігор, кінематограф почав активно використовувати, вивівши її на новий рівень. Зараз режисери намагаються створити нову кіномову, яка діятиме в просторі, абсолютно відмінному від звичної всім екранної площини. VR-простір існує за законами синтезу театрального та кінопростору.

У хорошому серіалі кожна серія має взаємозв'язок не лише з наступною, але й з усіма іншими, як попередніми, так і наступними. Кожна серія закінчена, має свою назву, як наслідок цивілізації знаків, та повністю реалізує традиційну логіку: зав'язка, кульмінація, розв'язка, тому серія — це закінчений логічний відрізок історії. Розуміння кожної серії не потребує врахування інших, але розуміння сезону вимагає тримати в пам'яті всі серії та взаємозв'язки між ними, інакше культура медіа перебуватиме поза межами логічного сприйняття. Серії вибудовують у серіальності структуру — серія подрібнюється на епізоди, а епізоди на окремі образи, пов'язані між собою як горизонтально, тобто, за логікою сюжету, так і вертикально, за логікою розвитку образу. У серіалі обов'язково наявна музика, і несподівано починають спрацьовувати закони опери; музична тема — це своєрідний психологічний знак — якір, що витягує на поверхню увесь пласт знань про цей образ, який пов'язаний з конкретною музичною темою. І вже поява цієї теми ніби виштовхує на поверхню всю інформацію про образ і його значимість для медіатексту загалом. Тому серіал має набагато більшу спорідненість з оперою і симфонією, ніж кіно.

Серіал — це не історія одного героя, як у традиційному кіно, надзвичайно важливе значення має оточення героя, і звідси впливає ключова особливість серіалу — командність, яка й продукує особливості поєднання елементарних частин семіотичного медіакоду. Складний і довгий відеоряд, збудований із взаємозв'язків величезної кількості героїв, замінює складний іконічний кінотекст, утворений з кадрів-образів, кадрів-символів. Серіал вже потрібно розглядати як культурне явище, яке вже сформувало новий семіотичний код, що суттєво відрізняється від коду кіномови, і більш поглиблено вивчати цей культурний феномен сучасності.

Історія довела життєздатність нових, революційних винаходів, і назавжди перевизначила шлях розвитку кіномистецтва. Кіно, що народилось як атракціон, завдяки поєднанню технології і мистецтва, перетворилося на найпотужніший з точки зору впливу на глядача вид творчості. Універсальна мова, масовість залучення, прискорене передання інформації від автора до споживача надали абсолютно новий інструмент ретрансляції ідей від генератора до кінцевого користувача. Цей ланцюг: автор-текст-споживач став працювати вдвіть разів швидше, ніж раніше. Перехід від культури пам'яті до культури книги надав новий тип комунікації, у якому семіотичними одиницями виступають монтаж, образ, символ та ін. Це чітко відслідковується на прикладі логічної послідовності появи революційних фільмів та повної відсутності таких явищ протягом останніх десятиліть. На перший погляд здається, що процес розвитку семіотичного коду візуальної культури зупинився або розвивається надзвичайно повільно. Але насправді вдосконалення семіотичного коду створює принципово нову кіномову, у якій семіотична фраза складається з інших елементів, тобто наявні в серіалі монтаж, образ і знак вже не відіграють такої ключової ролі, як у класичному фільмі.

Висновки. Отже, формування кліповості мислення в епоху культури медіа суттєво спонукає до пошуку нових шляхів розвитку семіотичного коду кіномови. Ці процеси мають потрапляти в поле пильної уваги не лише мистецтвознавців, але й учених-культурологів, соціологів, філологів та філософів. Нині акценти традиційного кіно поступово зміщуються від локальної історії до розширення її меж до нескінченності, тобто відсутності жорсткої структурованої точки входу — трансмедійного сторітелінгу. Час — це нова константа медіатексту, на відміну від кінотексту. Отже, еволюційний шлях розвитку традиційного кіно не

зупинився, революція таки відбулась, але в серіальному просторі, що призвело до появи нового медіасинтаксису.

Отже, вивчення кіноконтексту передбачає вивчення культурно значимих концептів, понять та об'єктів, оскільки будь-який кіноконцепт базується саме на культурному складникові та розрахований на відповідного споживача. Представлені в статті культурологічні аспекти дозволяють дослідникові переконатися в тісному співзв'язку мови, культури та стилістики перекладу сценаріїв і реплік, що підкреслює безумовну культурологічну складову під час дослідження кіномови.

Вагомими аспектами, що визначають перспективи подальших досліджень в означеному науковому напрямі, є визначення семіотичного складника еволюції екранної мови і культури загалом на прикладі серіалів, феноменологія яких наразі є популярним майданчиком для науково-культурологічного дискурсу.

Список посилань

- Алфьорова, З. І. (2013). Новітня онтологія телевізійного типу мислення (стаття перша). *Культура України*, 41, 175–182.
- Вячеславова, О. (2017). Феноменологія образотворчої мови в естетиці Моріса Мерло-Понті. *Схід*, 6, 72–83.
- Кислюк, К. (2014). Сучасна українська культура: межовість чи мережовість? *Філософська думка*, 4, 38–50.
- Константинов, М. В. (2017). Три концепції семиотики кіно: Ю. Лотман, К. Метц, Р. Барт. *Гілея: науковий вісник*, 123, 176–181.
- Кравченко, А. (2002). *Культурологія*. Академічний Проект.
- Кристєва, Ю. (1996). Зачем сегодня нужны художники? *«Художественный журнал»*, 9. <http://moscowartmagazine.com/issue/97/article/2152>
- Лотман, Ю. М. (1973). *Семиотика кино и проблемы киноэстетики*. «Ээсти раамат».
- Лотман, Ю. М. (1994). Природа киноповествования. *VIVOS VOCO!* <http://vivovoco.astronet.ru/VV/PAPERS/LOTMAN/CINEMA.HTM>
- Лотман, Ю. М., Цивьян, Ю. Г. (1994). *Диалоги с экранов*. «Александра».
- Переслегин, С. (2016). Клиповое мышление: Риски и возможности. Задачи Медиа в современном образовании. *Третий психонетический конгресс*, Материалы конгресса (г. Санкт-Петербург 9–11 сентября 2016 г.). (2016). [Відео]. Відновлено 10 Серпня 2021, з <https://youtu.be/G8vD9aIC45Q>.
- Пруденко, Я. Д. (2007). Візуальність — основа кінообразності. *Гуманітарний часопис*, 3, 70–78.
- Шейко, В. М., Богущкий, Ю. П., Германова де Діас Е. В. (2012). *Культурологія*. Знання.
- Шестакова, И. В. (2021). Алтайский документальный кинотекст. *Культура и текст*, 1 (44), 116–128.
- Эйзенштейн, С. М. (1964–1971). *Избранные произведения в 6-ти томах*. Искусство.
- Эко, У. (1998). *К семиотическому анализу телевизионного сообщения*. Прогресс.

References

- Alforova, Z. I. (2013). The latest ontology of television-type thinking (article one). *Kultura Ukrainy*, 41, 175–182. [In Ukrainian]
- Eco, W. (1998). *Towards a semiotic analysis of a television message*. Progress. [In Russian].
- Eisenstein, S. M. (1964–1971). *Selected works in 6 volumes*. Iskustvo. [In Russian].
- Kristeva, Ju. (1996). Why are artists needed today? *Hudozhestvennyj zhurnal*, 9. <http://moscowartmagazine.com/issue/97/article/2152> [In Russian].
- Kysliuk, K. (2014). Contemporary Ukrainian culture: borderline or networked? *Filosofska dumka*, 4, 38–50. [In Ukrainian]
- Lotman, Ju. M. (1973). *Semiotics of Cinema and Problems of Cinema Aesthetics*. «Jejesti raamat». [In Russian].
- Lotman, Ju. M. (1994). The nature of film narration. *VIVOS VOCO!* <http://vivovoco.astronet.ru/VV/PAPERS/LOTMAN/CINEMA.HTM> [In Russian].
- Pereslegin, S. (2016). Clip Thinking: Risks and Opportunities. Objectives of Media in Modern Education. *Third psychonetic congress*, Materials of the congress (St. Petersburg, September 9–11, 2016). <https://youtu.be/G8vD9aIC45Q> [In Russian].
- Prudenko, Ya. D. (2007). Visual is the basis of cinema. *Humanitarnyi chasopys*, 3, 70–78. [In Ukrainian].
- Sheiko, V. M., Bohutskyi Yu. P., Hermanova de Dias E. V. (2012). *Culturology*. Znannia. [In Ukrainian].
- Shestakova, I. V. (2021). Altai documentary film text. *Kul'ura i tekst*, 1 (44), 116–128. [In Russian].
- Viacheslavova, O. (2017). Phenomenology of visual language in the aesthetics of Maurice Merleau-Ponty. *Skhid*, 6, 72–83. [In Ukrainian].

Надійшла до редколегії 16.06.2021