

GENESIS OF SOUND SEMIOTICS IN CINEMA

Markov S.Yu. (Republic of Uzbekistan) Email: Markov521@scientifictext.ru

*Markov Stanislav Yurevich - Doctoral Student,
STATE INSTITUTE OF ARTS AND CULTURE OF UZBEKISTAN, TASHKENT, REPUBLIC OF UZBEKISTAN*

Abstract: *the article describes the basics of sound evolution as part of an integrated communicative system for communicating messages from the author to the audience; his concept and the relationship of semiotics and semiotics of sound. With the advent of movie takers like the industry, it has moved very far and musical design, appearing as some entertaining moment, has become an indispensable attribute of almost any film. The language of the image evolved and combined with the language of sound, creating a completely independent language - a complex communicative system for transmitting messages from the author to the audience.*

Keywords: *communicative systems, messengers, emoticons, emoji, emoticons, cinema, semiotics and semiotics of sound.*

ГЕНЕЗИС СЕМИОТИКИ ЗВУКА В КИНО

Марков С.Ю. (Республика Узбекистан)

*Марков Станислав Юрьевич – докторант,
Государственный институт искусств и культуры Узбекистана, г. Ташкент, Республика Узбекистан*

Аннотация: *в статье описаны основы эволюции звука, как части комплексной коммуникативной системы для передачи сообщения от автора к аудитории; его концепт и взаимосвязь семиотики и семиотики звука. С появлением таперов кино, как индустрия, шагнуло очень далеко и музыкальное оформление, появившись как некий развлекательный момент, стало неотъемлемым атрибутом практически любого фильма. Язык изображения эволюционировал и комбинировался с языком звука, создав совершенно самостоятельный язык – комплексную коммуникативную систему передачи сообщений от автора к аудитории.*

Ключевые слова: *коммуникативные системы, мессенджеры, эмодзи, смайлики, кино, семиотика и семиотика звука.*

Начиная с театра теней в Японии и Китае, а также камеры обскура, к человечеству начало приходить понимание того, что разговорный язык, язык письменный, и лингвистические структуры вообще – все это может быть дополнено и даже изменено для получения более полного описания образа, объекта, субъекта и непосредственно мысли.

Язык и коммуникативные системы эволюционировали на протяжении всего своего существования, что говорит о постоянном стремлении человека наиболее точно и максимально корректно передать не только конкретное описание объекта, но и описания мыслей и образов, существующих в голове описывающего.

Для хорошо владеющих письменным слогом авторов никогда не составляло труда перенести свою мысль на бумагу, но проблема состояла в том, что мысленные и визуальные образы, даже при наличии у автора четких рамок и критериев, все равно создавались у каждого человека индивидуально.

И, казалось бы, что тут плохого, когда письменный язык развивает воображение, но, как мы уже говорили выше, язык как коммуникативная система эволюционировал всегда, и людям было необходимо изобретать как можно больше способов для улучшения эффективности восприятия авторской мысли.

В качестве примера такой эволюции можно привести небольшие рисунки/знаки/миниатюры, располагающиеся в начале глав, иногда промеж абзацев, или в конце длинного предложения.

Еще одним примером могут послужить разнообразные символы/пометки на полях и между строк, встречающиеся в книгах, сделанных самими авторами книг и отображающие ключевые моменты послания или сюжета в зависимости от тематики произведения.

Существуют предположения, что подобные изображения в книгах делались для красоты и просто отражали эстетические требования того времени. На мой взгляд, появление подобных изображений в книгах является признаком развития коммуникативных систем, в которых письменный язык и алфавит стали дополняться визуальными образами и элементами для более эффективного понимания сообщения, заключенного в тексте.

Эти изображения в книгах можно охарактеризовать как одни из первых «эмодзи», то есть визуальные знаки, подкрепляющие текстовое сообщение.

Если говорить о современных реалиях, то эмодзи из своих предков (знаков, пометок и миниатюр в книгах) эволюционировали в так называемые эмодзи, в просторечии - смайлики, которые пользуются огромной популярностью в переписке посредством мессенджеров.

С течением времени и ходом прогресса смайлики и эмодзи становятся анимированными, а иногда получают даже звуковое сопровождение для анимированного персонажа, в той или иной степени передающего эмоции сообщения.

Итак, вернемся к развитию кино и медиа-индустрии в целом.

Первые фильмы, как известно, были «немыми», то есть не содержали звуковой дорожки в принципе. [6] Сейчас подобное трудно себе представить, но в те времена существующие технологии не позволяли интегрировать звук в изображение. О происходящем на экране можно было судить и воспринимать исходя из самого изображения и иногда из титров, которыми сопровождался фильм. [2]

Участники индустрии понимали, что в определенный промежуток времени на волне новизны такая ситуация будет приносить плоды и соответственно прибыль, но довольно скоро публика, уже пресыщенная немим кино, захочет чего-нибудь нового, и это новое нужно предоставить как можно скорее.

Технологии, конечно, развивались с огромной для индустриальной эпохи скоростью, но все еще не могли поспеть за желаниями людей и амбициями компаний, производящих фильмы. Поэтому появился некий компромисс, так называемые «таперы» - пианисты, играющие фоновую музыку в кинозале. Подобное явление не было изобретением только лишь киноиндустрии, а было отчасти привнесено из театра, где звук всегда являлся неотъемлемой частью действия, происходящего на сцене. [2]

Невозможно представить себе театр, где все происходящее на сцене не имеет звука – слов, шумового оформления, музыки. Конечно, есть сцены, где действие идет в тишине, но такие сцены ставятся исходя из замысла автора, а не потому, что так принято или отсутствуют какие-либо технологии.

То есть получается, что в те времена именно театр стал поставщиком идей и некоторых технологий для мира кино. Это сложно осознать сегодня, когда кинокомпании являются пионерами новых технологий и инновационных решений в области мультимедиа, но тогда, в те времена именно театр, сегодня считающийся относительно консервативным и классическим искусством, привнес в кино музыкальное и интер-шумовое сопровождение. [1]

Таперы играли фоновую музыку на протяжении фильма, лишь изредка сменяя одну мелодию на другую. В основном это были легкие произведения комедийного характера, потому что большинство немых фильмов того времени были именно комедийными.

Впоследствии репертуар кинокомпаний значительно расширился и таперы стали сменять музыкальный фон в зависимости от происходящего на экране и основной идеи фильма.

Музыка могла быть драматичной, нейтральной или юмористической. Репертуар зависел от содержания, драматургической линии фильма и от идеи режиссера, но в основном просто следовал тому, что отображалось на экране.

С появлением таперов кино, как индустрия, шагнуло очень далеко и музыкальное оформление, появившись как некий развлекательный момент, стало неотъемлемым атрибутом практически любого фильма. Язык изображения эволюционировал и комбинировался с языком звука, создав совершенно самостоятельный язык – комплексную коммуникативную систему передачи сообщений от автора к аудитории.

Музыка дополнила язык кино и стала одним из элементов знаковой коммуникативной системы, подкрепляющим и делающим более точным все происходящее на экране.

Драматичные или комедийные музыкальные партии значительно повлияли на точность языка кино, что является началом применения семиотики звука в медиа-индустрии.

В те времена семиотика сама по себе только зарождалась как институциональная наука [5], и рассуждать даже просто о семиотике, уже не говоря о семиотике звука, было очень рано. Но оглядываясь назад, основываясь на историческом опыте, сравнении и анализе, мы можем отследить появление семиотики звука как таковой, пусть даже и не определенной в конкретное понятие.

Список литературы / References

1. Барбой Ю.М. Структура действия и современный спектакль. Л., 1988. С. 26-27. 201 с.
2. Louis Aime Augustin Le Prince (1841 - 1890). Chapter Thirteen. The History of the Discovery of Cinematography.
3. Восхитительный театр теней Линь Ли, 2005, СУАР.
4. Сурдин В.Г., Карташев М.А. Камера-обскура Квант. 1999. № 2. С. 12-15.
5. Леушкин Р.В. Эволюция социально-коммуникативных систем Фундаментальные исследования. 2014. № 11-3. С. 690-694.
6. Лотман Ю.М. Семиосфера. СПб.: Искусство. СПб, 2000. 704 с. ISBN 5-210-01488-6.
7. Луи Форестье. Великий немой / Б. Кравченко. М.: «Госкиноиздат», 1945. 115 с. 5000 экз.
8. Жорж Садуль. Всеобщая история кино / В. А. Рязанова. М.,: «Искусство», 1958. Т. 1. 611 с.