

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ФОНЕТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ В КИНОДИСКУРСЕ (на материале жанра фэнтези)

Ю.А. Джураева

Аннотация. Данная статья посвящена исследованию роли фонетических средств в кинодискурсе в жанре фэнтези. В статье поднимается вопрос о классификации жанров кинодискурса, рассмотрены различные подходы к классификации кинодискурсов. Подробное освещение получили особенности жанра фэнтези в литературе и кино. Рассматривается влияние интонационного оформления речи актеров на создаваемый образ персонажей на экране. В статье приведен акустический анализ особенностей фонетических средств для создания художественного образа на примере современного англоязычного кинодискурса в жанре фэнтези. В качестве материала для исследования выбраны кинотрилогия «Хоббит» (2012–2014) и сериал «Ведьмак» (2019). Дана характеристика демонстрируемого в процессе создания образа на экране речевого поведения актеров. Особое внимание уделяется выбранным акцентам и таким голосовым параметрам, как качество голоса, громкость и темп речи, тон голоса. Указанные речевые характеристики рассматриваются индивидуально у каждого актера, а также в сравнении. Рассматривается роль данных параметров в передаче характера и эмоций героя. Подведение итогов проведенного акустического анализа показало важность использования фонетических средств для создания достоверной языковой личности персонажа на экране.

Ключевые слова: кинодискурс, жанр кинодискурса, художественный образ, фонетические средства, интонация, просодия.

Для цитирования: Джураева Ю.А. Особенности использования фонетических средств в кинодискурсе (на материале жанра фэнтези) // Преподаватель XXI век. 2021. № 1. Часть 2. С. 395–403. DOI: 10.31862/2073-9613-2021-1-395-403

395



SPECIFICS OF PHONETIC MEANS USED IN FILM DISCOURSE
(On the Material of Fantasy Genre)**Yu.A. Dzhuraeva**

Abstract. *The article analyzes the role of phonetic means in film discourse in fantasy genre. The article also raises the question of film discourse genres classification, different approaches to film discourse classification have been considered. The peculiarities of fantasy genre in literature and cinema are discussed in details. The author considers the influence of actors' speech intonation on the characters' image on the screen. The article presents the acoustic analysis of peculiarities of phonetic means to create an artistic image on the example of modern English-speaking film discourse in the fantasy genre. The film trilogy *The Hobbit* (2012–2014) and *The Witcher* series (2019) are chosen as the material for the study. A characteristic of the actors' speech behavior demonstrated in the process of image creation on the screen is given. Particular attention is paid to the accents chosen and such vocal parameters as voice quality, volume and speech speed, tone of voice. The mentioned speech characteristics are considered individually for each actor, as well as in comparison. The role of these parameters in conveying the character and emotions of the character is considered. The summing up of the acoustic analysis has shown the importance of using phonetic means for creating authentic linguistic personality of a character on the screen.*

Keywords: *film discourse, genre of film discourse, artistic image, phonetic means, intonation, prosody.*

Cite as: Dzhuraeva Yu.A. Specifics of Phonetic Means Used in Film Discourse (On the Material of Fantasy Genre). *Prepodavatel XXI vek*. Russian Journal of Education, 2021, No. 1, part 2, pp. 395–403. DOI: 10.31862/2073-9613-2021-1-395-403

396

В настоящее время кино является одним из основных источников информации об окружающем мире, через него мы знакомимся как с культурой родной страны, так и с особенностями других культур.

С точки зрения лингвистики, кинофильмы представляют интерес как явление, в котором сочетаются вербальный и невербальный компоненты. Более того, несмотря на то, что кино представляет собой лишь имитацию окружающей среды, желание создателей кинофильмов приблизить их к реальной жизни приводит к

минимальной стилизации разговорной речи, а многообразие переплетающихся сюжетных линий в сочетании с красочностью подобранного видеоряда позволяет смоделировать правдоподобную виртуальную реальность. Тем не менее, несмотря на большое количество работ, посвященных исследованию кинодискурса, малоизученными остаются фонетическая сторона кинематографа и интонационное оформление речи актеров в разных жанрах.

В первую очередь, проводя подобное исследование, ученые сталкиваются с проблемой классификации

кинодискурсов. Исследователи, в том числе лингвисты, неоднократно предпринимали попытки создать такую систему, которая была бы удобна для теоретического анализа и в то же время имела практическую ценность при изучении кинофильмов.

Г.Г. Слышкин и М.А. Ефремова предлагают базовое деление кинофильмов на два направления: «линия Люмьера» и «линия Мильеса», названные так по фамилиям постановщиков первых фильмов. Первое направление, «реалистическое», соотносится с документальным кино (также называемым неигровым кинодискурсом), а второе, «зрелищное», — с художественным (игровым кинодискурсом) [1, с. 37]. К документальному кино относятся съемки подлинных событий и лиц, а также научное кино (научно-популярное, учебное, научно-исследовательское, научно-производственное). С точки зрения лингвистики в данном направлении можно отметить преобладание индексальных знаков и научного или публицистического стиля речи. «Художественный фильм — в наиболее употребительном значении то же, что игровой фильм — кинолента с отснятой на ней вымышленной ситуацией, в основе которой лежит художественное воспроизведение жизненного материала» [там же, с. 38]. В данном направлении выделяются такие особенности, как преобладание иконических знаков в его визуальной части, которые представляют собой имитацию объектов, событий и явлений из реальной жизни. Герои, которых изображают актеры, в этом случае также будут объектами, которые существуют только в виде сценарного описания.

Еще одним примером классификации кинодискурсов является деление кинодискурсов на типы, которое

предлагается на сайте “No Film School” в статье, посвященной теории кино. По мнению автора статьи Джейсона Хеллермана, фильмы можно разделить на три направления: реализм, классика и формализм. К реализму автор относит фильмы, близкие к документальным, которые демонстрируют реальность «без прикрас». При производстве таких фильмов применяется минимальный монтаж, а на роли в них, как правило, приглашают малоизвестных актеров. Классическое кино занимает нишу между реализмом и формализмом. Оно все еще показывает реальность, но несет в себе творческие элементы. В данном типе кино по-прежнему используется небольшое количество спецэффектов, но некоторые сцены при этом могут сниматься в студии с использованием специального освещения для создания атмосферы. К таким фильмам автор статьи относит, например, «Крестный отец», «В центре внимания», а также «большинство ТВ-драм». Работая над фильмами, относящимися к формализму, режиссеры сосредотачиваются на создании новой реальности. К этому течению можно отнести супергеройские фильмы, фильмы в жанре научной фантастики и фэнтези. В этих фильмах широко применяются монтаж и спецэффекты для того, чтобы «стереть иллюзию реальности» [2].

И, наконец, одной из самых известных классификаций является жанровая классификация кино. Нами были рассмотрены примеры систем жанров, созданные отечественными лингвистами (Э.Г. Амашкевич, А.В. Трепакова, Г.Г. Слышки, М.А. Ефремова), а также работы иностранных ученых по данной тематике (D. Bordwell, D. Chandler, R. McKee, J. Selbo). Данный подход к

группированию кинодискурсов является одним из самых спорных, по причине абстрактного характера понятия жанра, а также стремительного развития киноиндустрии — число жанров и поджанров постоянно растет, кроме того, они могут комбинироваться в рамках одного фильма. Тем не менее, практически в каждой рассмотренной жанровой классификации встречается жанр фэнтези или фантастики (к которому также относят и фэнтези-фильмы).

Изначально жанр фэнтези [англ. *fantasy* — фантазия] был представлен как литературный жанр, сочетающий в себе элементы фантастики и сказки, в котором представлены сверхъестественные и нереалистические события и характеры. Черты данного жанра встречаются в произведениях XV века, однако наибольшее влияние на его развитие оказали Джон Рональд Руэл Толкин, автор романа «Властелин колец» и Клайв Стейплз Льюис (Хроники Нарнии). Первым фэнтези-фильмом можно считать французское «Королевство фей» (*Le royaume des fees*, 1903), созданное Жоржем Мильесом. Из современных фильмов киноведы чаще всего выделяют трилогию «Властелин Колец» (*The Lord of the Rings*; 2001–2003, Питер Джексон), а также фильмы о Гарри Поттере, снятые по книгам Джона Роулинг.

По мнению Роберта Макки, жанр фэнтези обладает четкой структурой, которая характеризуется своей неизменностью. С одной стороны, в этом жанре, как правило, создается некий новый мир, но, с другой стороны, от съемочной группы требуется четкое соблюдение всех созданных для этого мира правил и законов. В этом жанре сценарист играет со временем, местом и материальным миром, искривляя и

перетасовывая законы природы и сверхъестественного. Учитывая, что в современном кино практически не существует фильмов, относящихся к одному единственному жанру, Р. Макки указывает, что особая реальность фэнтези весьма привлекательна для сочетания с жанром боевика, но в ее рамках могут существовать и такие жанры, как любовная история, политическая драма/аллегория; социальная драма; сюжет возмужания [3, с. 61].

В нашей работе мы сосредоточимся на фонетической стороне кинематографа в жанре фэнтези. Согласно утверждению Ж. Делез, актер является одним из важнейших «компонентов» при создании художественного образа. [4]. Актер наделяет создаваемого им персонажа специфическими чертами речи, которые изменяются в зависимости от его характера, времени и места действия произведения, задумки автора, его стилистике. От голосового образа актера зависит оценочная реакция аудитории (слушателя). Манера речи героев в диалоге и особенности их голоса могут о многом сказать зрителям. Человеческому голосу присуща способность вызывать эмоции, и благодаря этому увеличивается сила влияния образа. Из этого понятно, почему кинокартина оказывает такое сильное воздействие [5, с. 134–135].

В качестве материала для исследования мы выбрали современные кинофильмы в жанре фэнтези, а именно кинотрилогию «Хоббит» (2012–2014) и сериал *Ведьмак* (2019). Одной из самых ярких особенностей жанра фэнтези, которая сразу выделяется при просмотре фильмов на языке оригинала, является тщательная работа с акцентами. В значительном количестве кинофильмов, относящихся к этому жанру,

присутствуют магические существа, а также расы, отличные от людей (эльфы, гномы и пр.). Чтобы ярче отразить эти различия на экране, режиссеры прибегают к помощи специалистов по сценической речи в области диалектов (dialect coaches), которые не только разрабатывают систему акцентов для каждой из рас, но и проводят работу с актерами.

Как правило, в ситуации с несколькими расами мифических существ используются региональные британские акценты. Так, например, в кинотрилогии «Хоббит» используется акцент RP для дракона Смауга, роль которого исполняет Бенедикт Камбербетч, и менее «классический» южный акцент для Бильбо Бэггинса (Мартин Фримен). Стоит также отметить, что существует версия, по которой для отрицательных персонажей в голливудском фильме используются британские акценты для создания образа злодеев [6], что можно продемонстрировать на примере художественного образа, созданного Бенедиктом Камбербетчем в фильмах этой трилогии.

Однако в фэнтези фильмах может наблюдаться иная ситуация, когда необходимо обособить персонажа от других героев истории. В таком случае, может использоваться акцент, отличный от британского. Одним из примеров этому служит образ Геральта, созданный Генри Кавиллом в сериале «Ведьмак» 2019 года. По словам актера, разнообразие акцентов в сериале сопоставимо с количеством диалектов в Великобритании. Британские акценты при этом действительно играют большую роль в создании образов различных народов в сериале. Сам же исполнитель главной роли выбрал необычный акцент, который можно

описать как смесь британского, американского и австралийского акцентов, для того, чтобы он не был похож ни на какой другой.

Еще одним мощным средством создания образа является качество голоса. В случае с отмеченными выше Смаугом и Геральтом мы слышим тембр, отличный от того, с которым актеры, которые их играют, говорят в повседневной жизни. Генри Кавилл для роли Геральта использует более низкий и хриплый тембр. В кинотрилогиях «Хоббит» и «Властелин колец» изменения в качестве голоса Смаугола помогают создать две разные личности. Голос Бенедикта Камбербетча, который сыграл дракона Смауга в «Хоббите», был подвергнут компьютерной обработке. Таким образом, изменение качества голоса также используется для того, чтобы выделить персонажа, показать его отличие от простых людей или же создать сказочный образ.

Стоит заметить, что акценты, используемые в кино, нередко привлекают внимание исследователей, однако важным средством передачи характера и эмоций героя на экране является интонация. В нашей работе мы обратились к просодическим характеристикам речи актеров. Речь Смауга («Хоббит») и Геральта («Ведьмак») выделяется четким ритмом речи и медленным темпом в сочетании с большим количеством кратких эллиптических предложений, либо делением более длинных предложений на короткие интонационные группы. При этом наблюдается практически полное отсутствие пауз хезитации.

Однако в речи Смауга также отмечается наличие эмфатических пауз, которое делает речь дракона более выразительной, сказочной. В приведенном фрагменте

Smaug: ↪Don't 'bother \denying it. || I ↪guessed his \foul ,purpose | ↪some time \ago. || ~But it ~matters \not. || ↪Oakenshield's \quest | will \fail. || The \darkness is ,coming. || It will \spread | to ~every \corner | of the \land...

Рис. 1. Интонационное оформление речи Смауга, отрывок из кинофильма «Хоббит. Пустошь Смауга»

демонстрируется обилие пауз в речи персонажа, которые способствуют замедлению темпа (см. рис. 1).

Почти полное отсутствие подобных пауз в речи Геральта способствует передаче его спокойного характера и соответствует характеристике об отсутствии эмоций у этого персонажа.

По-другому проявляются темпоральные характеристики в речи Бильбо Бэггинса, который предстает персонажем, более близким по своей натуре к простым людям. В данном случае темп и ритм используются как средство демонстрации развития персонажа и изменения его характера. В начале фильма речь Бильбо достаточно сбивчивая, с большим количеством пауз хезитации. Однако мы можем наблюдать, как от эпизода к эпизоду речь хоббита становится более четкой, частотным становится использование интонационной модели High Head + Low Fall, хезитационных пауз становится меньше. Как сказано в фильме, Бильбо

действительно находит «свою смелость» в этой истории. Приведенный ниже отрывок демонстрирует убедительную речь Бильбо в последнем фильме трилогии (см. рис. 2).

Мелодические характеристики речи у трех выбранных нами для анализа персонажей разнятся. Уверенность, которую приобретает Бильбо, отражается в изменении тона голоса. Несмотря на то, что речь хоббита достаточно выразительна, диапазон речи расширяется только в моменты проявления сильных эмоций. Однако с течением времени в фильме расширяется диапазон речи в целом, частотным становится использование высокой ровной шкалы, а также нисходящих шкал, что также способствует созданию большей ритмичности. Стоит также отметить, что из трех персонажей в образе Бильбо наименьшее количество различий в тоне голоса с обычной речью актера, что, опять же, делает его наиболее «человечным» из выбранных нами персонажей.

Bilbo: I'm \not | doing it for ,you. || I \know | that ↪Dwarves can be \obstinate... || and \pigheaded || and... \difficult. || And \sus\picious, | and \se\retive, | ~with the ~worst ~manners you can ~possibly i,magine, || but they are ↪also \brave, | and \kind, | and ↪loyal to a \fault. || I've ↪grown very \fond of them, | and I would \save them | if I \can. || But \Thorin | values \this stone | above all \else. || In ex↪change for it's re\turn, | I believe he will ↪give you what you were \owed. || There will >be | ↪no \need | for \war. ||

Рис. 2. Интонационное оформление речи Бильбо, отрывок из кинофильма «Хоббит. Битва пяти воинств»

Кроме того, так как в фильмах «Хоббит» практически отсутствуют главные персонажи, относящиеся к расе людей, мы можем предположить, что подобный прием также делает Бильбо персонажем, наиболее приближенным к зрителям.

Мелодика речи Геральта и Смауга не меняется, что может говорить о том, что мы имеем дело с персонажами, характер которых уже устоялся. В случае с Геральтом тон голоса вновь служит средством передачи черт характера. Узкий фразовый диапазон, превалирование нисходящего тона голоса и использование High Level Head и Falling Head создают контраст с речью других персонажей в кадре, которая имеет менее четкую интонационную структуру. Схожие различия мы можем наблюдать и при сравнении с речью актера в интервью, где частотным является использование Mid-Level Head. Это, вместе с отмеченными ранее характеристиками темпа, использованием коротких интонационных групп и эллиптических предложений, делает речь Геральта несколько искусственной, однако подчеркивает его происхождение как ведьмака (см. рис. 3).

В речи Смауга мы наоборот слышим широкий диапазон голоса и богатст-

во интонационного оформления (см. рис. 4). Это единственный персонаж, в речи которого отмечен терминальный тон Rise-Fall-Rise, а наиболее частотной в употреблении шкалой является Stepping Head. Такая игра с мелодикой не только добавляет сказочности к образу персонажа, но и может компенсировать ограниченное компьютерной графикой невербальное поведение.

Наконец, рассмотрим громкость голоса персонажей. Как правило, в кинематографе данный параметр затрагивается меньше всего. Причиной тому служит тот факт, что общий уровень громкости звуковых эффектов в фильме должен оставаться комфортным для зрителя. Однако, на наш взгляд, это также зависит от стиля игры актера и задумки режиссера фильма. В «Ведьмаке» персонажи использовали перепады в тоне голоса для демонстрации шепота и полупшепота, в «Хоббите» же Бильбо достаточно часто переходит на шепот в личных разговорах с другими героями фильма, в то время как громкость голоса Смауга наоборот завышена и выделяется на фоне более тихих голосов.

Исходя из проведенного нами анализа, мы можем заключить, что фонетические особенности речи, используемые актерами на экране, являются

Renfri: Want some breakfast?
Geralt: I'm \full. || \Venison.||
Renfri: My mother, God rest her, would be mortified.
Geralt: Our \secret, | then.
Renfri: So, what brings you to Blaviken, White Hair? You came for a monster?
Geralt: I was ↗traveling by the \swamp.||
Renfri: That would be your mistake, then. Why wouldn't you travel by main roads?
Geralt: It's ↗hard to make a \living | on \main roads.||

Рис. 3. Интонационное оформление речи Геральта, отрывок из сериала «Ведьмак»

Smaug: \Well, | \thief. || ↳I 'smell \you. || I ↻hear ↻your \breath. || I \feel ↻
 ↳your \air. || ↳Where \are you? || ↻\Where are \you? || \Come \now, | ↳don't be \shy.
 || ↳Step 'into the \light. || \Hmm. || There is ↻something \, about you. || ↳Something you
 \carry. || ↻Something ↻made of ↻gold. || But ↳far 'more... ↻\precious. || ↳There you
 \are... || \Thief | in the \Shadows. ||

Рис. 4. Интонационное оформление речи Смауга, отрывок из кинофильма «Хоббит. Пустошь Смауга»

одним из ключевых средств при создании персонажей. Для жанра фэнтези голосовые модуляции имеют особую важность, так как в этом жанре имеет

место не только создание иной языковой личности, но и создание целого мира, в котором существуют отличные от людей расы и народы.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Слышкин, Г.Г., Ефремова, М.А. Кинотекст: опыт лингвокультурологического анализа. М.: Водолей Publishers, 2004. 153 с.
2. Hellerman, J. Understanding Film Theory: an Essential Guide // No Film School. URL: https://nofilmschool.com/Film-theory-basic-terms?fbclid=IwAR07sYbf-rDGv6e1cnCcY0ZLY1dq t9UWB2L--pO78_VDvBqXn4t087J7xo4. (дата обращения: 10.12.20).
3. Макки, Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. М.: Альпина нон-фикшн, 2008. 456 с.
4. Аронсон, О. Возвращение философии. Логика кино по Жилю Делезу // Киноведческие записки. 2000. № 46. URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/578> (дата обращения: 08.08.20).
5. Образы в движении — Кино. URL: www.williamspublishing.com/PDF/5-8459-0539-7/part.pdf. С. 134–135 (дата обращения: 08.12.20).
6. The Reason Why so Many Movie Villains Have a British Accent // Esquire. URL: www.esquire.com/uk/culture/film/news/a12614/reason-why-villains-british-accents/ (дата обращения: 08.12.20).

REFERENCES

1. Slyshkin G.G., Efremova M.A. *Kinotekst: opyt lingvokulturologicheskogo analiza* [Cinema Discourse: Linguistic and Cultural Analysis]. Moscow, Vodoley Publishers, 2004, 153 p. (In Russ.)
2. Hellerman J. *Understanding Film Theory: An Essential Guide*. No Film School. Available at: https://nofilmschool.com/Film-theory-basic-terms?fbclid=IwAR07sYbf-rDGv6e1cnCcY-0ZLY1dq t9UWB2L--pO78_VDvBqXn4t087J7xo4 (accessed: 08.12.2020).
3. McKee R. *Istorija na million dollarov: Master-klass dlja scenaristov, pisatelej i ne tolko* [Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting]. Moscow, Alpina non-fikshn, 2008, 456 p. (In Russ.)
4. Aronson O. *Vozvrashhenie filosofii. Logika kino po Zhilju Delezu* [The Return of Philosophy. Cinema Logic According to Gilles Deleuze]. *Kinovedcheskie zapiski = Film Studies Notes*, 2000, No. 46. Available at: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/578> (accessed: 08.08.2020). (In Russ.)

5. *Obrazy v dvizhenii — Kino* [Images in Motion — Cinema]. Available at: www.williamspublishing.com/PDF/5-8459-0539-7/part.pdf, pp. 134–135 (accessed: 08.12.2020). (In Russ.)
6. *The Reason Why So Many Movie Villains Have a British Accent*. *Esquire*. Available at: www.esquire.com/uk/culture/film/news/a12614/reason-why-villains-british-accents/ (accessed: 08.12.2020). (In Eng.)

Джураева Юлия Артуровна, аспирант, старший преподаватель, кафедра фонетики и лексики английского языка, Институт иностранных языков, Московский педагогический государственный университет, anemonesiren@gmail.com

Julia A. Dzhuraeva, Postgraduate Student, Senior Lecturer, English Phonetics and Lexis Department, Institute of Foreign Languages, Moscow Pedagogical State University, anemonesiren@gmail.com

Статья поступила в редакцию 09.01.2021. Принята к публикации 29.01.2021

The paper was submitted 09.01.2021. Accepted for publication 29.01.2021