МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК

КАФЕДРА СОЦИАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Курсовая работа на тему: «Кино, как семиотическое сообщение»

## студента 2 курса

отделения информации

и коммуникации

Ждановича А.А.

Научный руководитель

к.ф.н., доцент

Сарна А.Я.

Минск 2010

**Оглавление**

Введение

Глава I «Понятие семиотики»

1.1. Этимология термина семиотика

1.2. Кратчайший обзор идей Ф. де Соссюра

1.3. Кратчайший обзор идей Ч. Пирса

1.4. О структуре семиотики

Глава II «Структура кинематографии»

2.1. Происхождение кино как массового искусства

2.2. Кадр – основа языка кино

2.3. Монтаж в кинематографе

2.4. Элементы и уровни киноязыка

2.5.Кинематографические коды

Глава III Семиотический анализ фильма

3.1. Семиотический анализ фильма

Заключение

Список используемых источников

**Введение**

Мы живём во времена удивительного и ошеломляющего развития научной и художественной мысли. Разрабатывается всё больше новейших технологий в самых различных сферах, в том числе и информационных. На сегодняшний день уже стало привычным и ни у кого не вызывает удивления обширность и многообразие форм передачи информации, основным инструментом которых является ни что иное как знаки.

Знаки широко вошли в окружающий нас мир. Мы зачастую воспринимаем смысл знаков так же непосредственно, как видим образы, слышим звуки, чувствуем запахи и т.п. Наша жизнь переполнена знаками, их можно обнаружить буквально повсюду. Таким образом, возникает необходимость в их исследовании и изучении природы знаков и знаковых систем. Этим и занимается наука семиотика.

Семиотика охватывает поистине необъятную область знаний. Она занимается исследованием свойств знаков в человеческом социуме, изучая естественные и искусственные знаки и различные явления областей искусства и культуры, в самом человеке (зрительное, обонятельное, слуховое восприятие и др.), а также в природе, изучая коммуникацию в животном мире. Сейчас появляется всё больше трудов и научных исследований в сфере семиотики кинематографа, в которых говорится о том, что знаковость является фундаментальной характеристикой всего кинематографического искусства.

Цель моей работы – рассмотреть проблемы семиотики на базисе кинематографа как области искусства, в наибольшей мере ощутившее на себе теоретический размах знаковых построений, и сделать подробный структурный анализ семиотики в кинематографии. Таким образом, я собираюсь заняться семиотикой кино или киносемиотикой.

Указанная цель предполагает решение следующих задач:

1. Теоретическое рассмотрение семиотики как науки о знаках и знаковых системах.
2. Подробно рассмотреть специфику структуры кинематографии.

(ознакомится с такими понятиями как монтаж, кадр, язык кино).

1. Ознакомиться с понятием кинематографического кода, определив основные подходы к данной проблеме.
2. В качестве примера произвести семиотический анализ кинофильма.

Основным методом исследования в данной работе является изучение литературы по семиотике и кинорежиссуре.

**Глава I «Понятие семиотики»**

* 1. **Этимология термина семиотика**

Использование термина семиотика (от древнегреческого [Se:meio:tiké:]) прослеживается по истории трех научных областей знания: медицины, философии и лингвистики. Термин этот восходит к древнегреческим [se:mei~on] 'знак', 'признак' и [se~:ma] 'сигнал, знак.

Таким образом, семиотику можно представить как научную дисциплину, изучающую процессы создания и функционирования различных знаковых систем, а также их строение. Семиотика появилась в начале 20 в., но корни данной дисциплины можно обнаружить намного раньше (учение Аристотеля, стоиков, Филона Александрийского и др). И все же следует начинать рассматривать науку о знаках в ракурсе работ Пирса и Соссюра как основоположников американской и европейской школ семиотической мысли соответственно. [16]

С самого начала существования семиотика представляла собой метанауку, своего рода надстройку над целым рядом наук, оперирующих понятием знака. Несмотря на формальную институционализацию семиотики, статус ее как единой науки до сих пор остается спорным. Так, интересы семиотики распространяются на человеческую коммуникацию (в том числе при помощи естественного языка), общение животных, информационные и социальные процессы, функционирование и развитие культуры, все виды искусства (включая художественную литературу), метаболизм и многое другое.

Очень сложно дать ёмкое, исчерпывающее определение семиотике. «Ее объектом является всё, что означает, что у нее вообще нет объекта (или, по крайней мере, нет своего специфического объекта)», - отмечает Евгений Горный.

Е. Горный предлагает также три различных определения понятию семиотика:

1. «семиотика - это средство рассмотрения чего угодно в качестве знаков и знаковых систем».
2. «семиотика - это рассмотрение чего угодно как метафоры языка или, говоря иначе, метафорическое описание чего угодно в качестве языка».
3. «семиотика – это то, что люди, называющие себя семиотиками, называют семиотикой» [4, с171]

Наиболее распространенным определением семиотики в настоящее время является, то, которое дал Ю. М. Лотман: «Семиотика (семиология) (от греч. — знак) — наука о знаках и знаковых системах, знаковом (использующем знаки) поведении и знаковой — языковой и неязыковой коммуникации». Понимание этого определения зависит от истолкования терминов ЗНАК и КОММУНИКАЦИЯ. Не вдаваясь в подробности определения этих терминов, отмечу здесь лишь, что основная причина сужения или расширения сферы исследований семиотики зависит от того, кто признается носителем и пользователем знаков и знаковых систем. В этом смысле имеется пять точек зрения, которые существовали в истории развития семиотических идей. Самая узкая из них предполагает в качестве семиотического субъекта только человека. Более широкая допускает в качестве субъекта коммуникации животных, еще более широкая – грибы, растения и бактерии, еще более широкая признает в качестве субъектов коммуникации геном, клетки и более сложные образования внутри организма, с одной стороны, машины – с другой. И, наконец, самая широкая точка зрения – пансемиотизм, представленная некоторыми средневековыми схоластами и одним из основателей семиотики Ч. С. Пирсом полагает, что объектом семиотики может считаться весь космос.

**1.2 Кратчайший обзор идей Ч.С. Пирса**

Ч. С. Пирс разрабатывал свою теорию знаков в рамках основанной им философской концепции прагматизма. Справедливо полагая вслед за Платоном, что способ существования всякого материального объекта определяется его идеальной стороной, что материя необходима природе для того, чтобы можно было во времени сохранять и транслировать идеальный компонент, присущий всякому материальному объекту. Он и человека рассматривал только как познающего субъекта.

Знак Пирс определял следующим образом: «A sign is something which stands to somebody for something in some respect or capacity. It addresses somebody, that is, creates in the mind of that person an equivalent sign, or perhaps more developed sign». ‘Знак есть нечто, что для кого-то в некотором отношении или в некоторой роли замещает что-то другое. Он кому-то адресован, что означает, что он создает в уме того, к кому он адресован, эквивалентный знак, или, может быть, более развернутый знак’ [1,с 228] Термин ЗНАК используется в нем в двух разных смыслах: в первом вхождении термин обозначает собственно означающее, это оно представляет что-то другое. Во втором и третьем вхождении термин этот уже не может обозначать означающего, поскольку означающее не может быть более или менее развернутым.

Основным компонентом знака является его интерпретанта. Интерпретанта – идеальный компонент знака. Она соединяет модель и объект моделирования в единое целое. Поскольку в любом материальном объекте есть материальный и идеальный компонент, а восприятие его зависит от человека, который вставляет каждое новое восприятие данного объекта в контекст уже имеющегося у него постоянно пополняемого знания, всякий материальный объект может стать знаком. Знаком является мысль, отображающая ситуации и объекты, поскольку сущностью человека является его способность мыслить, человек – тоже знак. «Человек-знак приобретает информацию и начинает значить больше, нежели значил раньше» [1, с 49]. Как знак, человек растворен в знаковых процессах и так же зависит от знаков, существовавших до него, как и эти, существовавшие до него, знаки зависят от него: «…поскольку человек способен мыслить только посредством слов или других внешних символов, эти последние могут обернуться к нему и сказать: «Всему, что ты значишь/имеешь в виду, научили тебя мы, и даже так ты способен на это только в той мере, в какой ты обращаешься к какому-то слову как интерпретанту своей мысли». Фактически получается, что люди и слова взаимно обучают друг друга; каждое увеличение объема имеющейся у человека информации подразумевает соответствующее увеличение объема информации, имеющейся у слова, и наоборот». [1,с 50] Существенной деталью в его учении было то, что он ввел в рассмотрение знаковой теории наблюдателя, человека, и сделал, тем самым, понятие знака относительным: знаком может быть только то, что наблюдатель делает знаком для себя и своего собеседника. Второй существенной деталью его учения было то, что он ввел в теорию знаков еще и адресата, для которого знак является инструментом понимания того, что имел в виду наблюдатель-адресант. Важно также, что Пирс одним из главных объектов семиотики сделал семиотический процесс, коммуникацию, которую он назвал не общеупотребительным словом, а заимствованием из древнегреческого, – семиозис.

Наибольшую популярность из всех элементов его семиотической теории среди специалистов по семиотике и смежным дисциплинам приобрела классификация знаков, предложенная Пирсом. Данная классификация основана на типологии соотношения формы и содержания. Он разделил знаки на три группы:

1. Иконические знаки - такие, план выражения которых похож на план содержания (форма и содержание сходны качественно или структурно).

Примером может служить портрет, фотография, или, например, батальное полотно или план сражения, которые являются знаками-иконами, если считать их содержанием само сражение.

2. Символьные (конвенциональные, условные) знаки **-** такие, план выражения которых не имеет ничего общего с планом содержания (связь между формой и содержанием устанавливается произвольно, по соглашению, касающемуся именно данного знака).

Это большинство слов любого языка. Слово "кошка" не похоже на кошку в отличие от изображения кошки.

3. Индексальные знаки - такие, план содержания которых связан с планом выражения по смежности, то есть похож, но отчасти (форма и содержание смежны в пространстве или во времени).

Примерами индексов могут служить знаки дорожной сигнализации. Следы на песке, позволяющие предположить о том, что ранее в этом месте кто-то прошел, дым, предполагающий наличие огня, симптомы болезни, предполагающие саму болезнь, – все это индексальные знаки. По-видимому, точнее было бы говорить не о смежности формы и содержания, как это принято традиционно, а о наличии между ними определенных причинно-следственных связей.

Для иконических и индексальных знаков форма позволяет догадаться о содержании знака даже незнакомому с ним адресату. Что же касается символических знаков, то их форма сама по себе, т.е. вне специального договора, не дает никакого представления о содержании.

**1.3 Семиотические идеи Ф. де Соссюра**

Идеи Соссюра менее широки, чем у Ч. С. Пирса, зато гораздо более определенны. Он ставит себе лишь задачу, определить место языка в ряду других явлений человеческой жизни. «Язык есть система знаков, выражающих идеи, а, следовательно, его можно сравнивать с письмом, с азбукой для глухонемых, с символическими обрядами, с формами учтивости, с военными сигналами и т. д. Он только наиважнейшая из этих систем.

Можно, таким образом, мыслить себе науку, изучающую жизнь знаков внутри жизни общества; такая наука явилась бы частью социальной психологии; мы назвали бы ее «семиология» (от греч. sēmeĩon, ‘знак’). Она должна открыть нам, в чем заключаются знаки, какими законами они управляются. Поскольку она еще не существует, нельзя сказать, чем она будет; но она имеет право на существование, место ее определено заранее. Лингвистика только часть этой науки; законы, которые откроет семиология, будут применимы и к лингвистике, и эта последняя, таким образом, окажется отнесенной к вполне определенной области в совокупности явлений человеческой жизни» [2, с40]. Из этой цитаты видно, что Соссюр ограничивается лишь «человеческими» знаковыми системами, в его задачи входит изучение лишь одного типа знаков – языковых, хотя и с семиотической точки зрения.

Добавлю к этой цитате, взятой все же не совсем из Соссюра, а из текста, составленного его учениками, цитату из заметок самого Соссюра. "Много спорили о том, принадлежит ли лингвистика к разряду естественных или исторических наук. Она не принадлежит ни к одному из этих двух разрядов, ее место в том подразделении наук, который, если пока и отсутствует, должен существовать под именем семиологии. Семиология - это наука о знаках, которая изучает, что происходит, когда человек пытается передать свою мысль с помощью средств, которые неизбежно носят условный характер... Она (языковая система) не просто основана на взаимной договоренности между соседями, но она основана также на традиции императивного характера, передаваемой от отца к сыну, и подвержена случайным изменениям, которые возникают в этой традиции. Вне этой системы ничего подобного нигде не наблюдается, не известно и не написано". [3, с196]

Из этой цитаты, в частности, видно, что понятие произвольности языкового знака, настойчиво декларируемого Соссюром, и детерминированности знака жесткой традицией, соединены в его представлении о взаимоотношениях означающего и означаемого в знаке.

Структура знака по Соссюру. Соссюр выделяет только два компонента: означающее и то, что стоики называли сообщаемым - грубо говоря, параметрическую модель объекта, интенсионал, по мнению Соссюра, выявляемый как набор противопоставлений, ценность, выявляемая по аналогии с ценностью товара путем сравнения с другими товарами. Вот как это выглядит у Соссюра: Знаком называют «целое, являющееся результатом ассоциации означающего (=акустического образа) и означаемого (=понятия)» и далее «Языковой знак соединяет не предмет с именем, а понятие с акустическим образом» [2, с184]. Этот постулат вытекает из двух установок Соссюра: а) в языке следует обращать внимание только на то, что является постоянно повторяющимся; б) в языке - только форма, нет субстанции. Поэтому Соссюр изгоняет из лингвистики фонетику, в которой проявляются индивидуальные особенности воспроизведения, и обозначаемый объект, изменяющийся от одного употребления знака к другому.

Установка, подобная той, которая была у героя диалога «Кратил» Гермогена на то, что означающее связано с означаемым произвольно – «по договору», позволила Соссюру утверждать, что изменение во времени означаемого и означающего происходит относительно независимо, хотя, в принципе, изменения означающего могут оказать определенное влияние на изменение означаемого и наоборот. Современник Соссюра математик и логик Г. Фреге покажет неправомерность исключения из структуры знака обозначаемого объекта, анализируя... понятие эквивалентности знаков. (Фердинанд де Соссюр. Курс общей лингвистики. Извлечения).

Соссюр, кстати, как и Ч. С. Пирс, обратил внимание не только на то, что знак должен быть самым главным объектом изучения семиологии, но и указал на важность анализа самого коммуникативного процесса. Более того, Соссюр представил в своих лекциях и первую схему коммуникативного акта, согласованную с его представлением о том, как устроен знак.

Проблема тождества знаков и их компонентов у Соссюра. Знаки языка, системы знаков, весь язык целиком подвержен непрерывным изменениям, в связи с чем встает вопрос о том, какие языковые объекты можно отождествлять друг с другом, а какие следует считать различными. Так, с некоторой точки зрения, французский, испанский или какой-нибудь другой романский язык являются все тем же латинским языком, поскольку на оси времени нельзя указать такой момент, с которого любой из этих языков можно было бы уже назвать французским, испанским и т. д. языком. Все эти языки развились из латыни путем незаметных непрерывных изменений, и изменения эти столь же незаметно и непрерывно продолжаются. Это замечание касается и любого отдельного элемента языка - значений, фонем и т. д.

**1.4 О структуре семиотики и месте семиотики среди других наук**

Семиотика подразделяется в первую очередь на теоретическую и прикладную. Теоретическая семиотика, как и лингвистика, представляет собой комплекс синхронных и комплекс диахронических дисциплин. В комплекс синхронных дисциплин входит философия семиотики. Задачей ее является исследование методологических и теоретических связей семиотики с другими научными дисциплинами, изучение структуры семиотического знания, а также общих вопросов, связанных с построением семиотических моделей знаковых систем методами проверки семиотических утверждений, логическими основаниями семиотики.

Далее идут разделы собственно семиотической теории: теория знаков и знаковых систем, которая подразделяется на сигнифику (теорию означающего знаков), семантику (теорию означаемого знаков), синтактику (теорию сочетаемости знаков и правил построения сложных знаков из простых), прагматику (теорию взаимоотношений между концептуальными, оценочными, эмотивными, социальными и др. компонентами знаков, а также теорию соотнесенности знакового поведения с незнаковыми типами поведения в поведенческих программах), номиналистику (теорию обозначения, имеющую дело с выбором способа обозначения вплоть до выбора семиотической системы, правил обозначения, правил взаимодействия компонентов знака, правил распространения знаковой структуры (т. е. правил формирования подтекста, логического вывода, ассоциативных компонентов и т. п.) и системику (теорию конструирования или формирования знаковых систем (применительно к данным задачам); и, наконец, теория коммуникативного акта, которая подразделяется на теорию коммуникантов, теорию коммуникативного контакта, теорию передачи и приема коммуникативного сигнала, теорию контекстов и условий коммуникации, теорию сообщения/дискурса; далее, семиотическая типология (типология семиотических систем).

Следующий раздел включает в себя комплекс диахронических дисциплин, в которые входят: теория семиогенеза со специальным подразделом, посвященным теории глоттогенеза, семиотической этимологии, т. е. теории исторического развития конкретных знаков и знаковых систем.

Прикладные семиотические дисциплины подразделяются по нескольким разным параметрам вначале на дисциплины, посвященные интериорным семиотическим системам, и дисциплины, посвященные исследованию экстериорных семиотических систем. Как должны подразделяться интериорные семиотические системы, покажет время, пока еще они слишком слабо изучены с семиотической точки зрения. Можно предположить, что полезным будет разделение на геносемиотику (или геномиальную семиотику), цитосемиотику (или целлюлярную семиотику (семиотику клетки)), медиативную семиотику (семиотику межклеточной коммуникации), сенсорную семиотику и психосемиотику.

Экстериорные же семиотические системы подразделяются на классы: антропосемиотику, зоосемиотику, микросемиотику, фитосемиотику и микосемиотику. Дальнейшие подразделения должны производиться в соответствующих крупных разделах прикладной семиотики.

Что касается места семиотики среди других наук, то следует отметить, чтосемиотика связана со всеми научными дисциплинами. Семиотика играет по отношению к научным дисциплинам двоякую роль: с одной стороны, она предоставляет конкретным наукам методику изучения их метаязыков, что, несомненно, полезно для любой научной дисциплины, поскольку знание возможностей инструмента моделирования объекта, позволяет понять, как лучше, рациональнее, полнее его использовать, с другой стороны, – где пределы его использования.

**Глава II Кино как семиотическое сообщение**

**2.1 Происхождение кино как массового искусства**

Искусство - одна из форм общественного сознания, составная часть духовной культуры человечества. К искусству относят группу разновидностей человеческой деятельности - живопись, музыку, театр, художественную литературу, киноискусство, объединяемых потому, что они являются специфическими - художественно-образными формами воспроизведения действительности.

Искусство как специфическое общественное явление представляет собой сложную систему качеств, структура которой характеризуется сопряжением познавательной, оценочной, созидательной и знаково-коммуникативной граней. Благодаря этому оно выступает и как средство общения людей, и как орудие их просвещения, обогащения их знаний о мире и о самих себе, и как способ воспитания человека на основе той или иной системы ценностей, и как источник высоких эстетических радостей. [5, с21]

Таким образом, искусство, взятое в целом, есть исторически сложившаяся система различных конкретных способов художественного освоения мира, каждый из которых обладает чертами, общими для всех и индивидуально-своеобразными.

Киноискусство - это род искусства, произведения которого создаются с помощью киносъёмки реальных, специально инсценированных или воссозданных средствами мультипликации событий действительности. [6]

В киноискусстве синтезируются эстетические свойства литературы, театрального и изобразительного искусств, музыки на основе собственно лишь ему присущих выразительных средств, из которых главными являются фотографическая природа изображения, позволяющая с предельной достоверностью воссоздавать любые картины действительности, и монтаж. Подвижность киноаппарата и разнообразие применяемой при съёмке оптики дают возможность представить в кадре огромные пространства и большие массы людей (общий план), небольшие группы людей в их взаимоотношениях (средний план), человеческий портрет или отдельную деталь (крупный план). Благодаря этому в границах кадра могут быть выделены наиболее существенные, эстетически значимые стороны изображаемого объекта. Соединение кадров в монтаже служит выражением мысли автора, создаёт непрерывность развития действия, организует зрительное повествование, позволяет путём сопоставления отдельных планов метафорически истолковывать действие, формирует ритм фильма.

Создание произведения киноискусства, как правило, сложный творческий и производственный процесс, в котором объединяется работа деятелей искусства разных специальностей: кинодраматурга (автора сценария); режиссёра, определяющего истолкование и реализацию замысла и руководящего работой остальных участников постановки; актёров, воплощающих образы действующих лиц; оператора, характеризующего действие средствами композиционной, светотональной и цветовой трактовки кадров; художника, находящего изобразительную характеристику среды действия и костюмов действующих лиц (а в мультипликации и внешнюю характеристику персонажей); композитора и т.д. [6]

За время развития киноискусства сформировались 4 основных его вида: художественная (игровая) кинематография, воплощающая средствами исполнительского творчества произведений кинодраматургии или адаптированные произведения прозы, драматургии, поэзии; документальная кинематография, являющаяся особым видом образной публицистики, основывающаяся по преимуществу на непосредственной фиксации на плёнку реальной действительности; мультипликационная кинематография, «одушевляющая» графические или кукольные персонажи; научно-популярная кинематография, использующая средства этих 3 видов для пропаганды научных знаний.

Жанры киноискусства, относительно четко разграничивавшиеся на ранних стадиях развития кино (мелодрама, приключенческий фильм, комическая лента и др.), видоизменяются, испытывают тенденцию к слиянию, взаимопроникновению или даже распаду. Новаторские устремления деятелей кино обусловливают сочетание в одном произведении черт, характерных для прозы, драмы, лирики.

Изобретение кинематографа не было единовременным актом. Это был растянутый во времени процесс сложения отдельных фрагментов мозаики. Первая из важнейших составляющих кино - проекция, игра света и теней завораживала людей в Древней Греции. Кукольники средневековой Явы, Китая и Индии, устраивая представления на основе местных мифов и легенд, использовали игру света и тени, чтобы проецировать силуэты выделанных из кожи кукол на полупрозрачный экран. Аналогичные кукольные представления приобрели популярность в Европе конца XVIII века, в период бурного расцвета науки, получившего название эпохи Просвещения. [10]

Вскоре увидели свет различные механические изобретения, создававшие иллюзию движения. Начиная с 30-х годов XIX века, стали появляться забавные игрушки, такие как фенископ, зоотроп и праксиноскоп Эмиля Рейно, показавшие, что если перед глазами человека возникают быстро сменяющиеся отдельные изображения предмета, то создается образ непрерывно движущегося изображения. Эти изображения были нарисованы, так как фотография в то время не давала сделать большое число снимков за короткие интервалы времени.

С изобретением целлулоидной плёнки задача во многом упростилась. И появление первой кинокамеры после этого не заставило себя долго ждать. Первенствуют здесь Уильям Кеннеди и Лори Диксон с их кинетографом (1882 год). Через узенький глазок этого аппарата можно было просматривать коротенькие фильмы.

Первым же проекционным аппаратом, прошедшим успешные испытания на публике в 1895 году, стал синематограф братьев Люмьер. Они подали патентную заявку 13 февраля 1895 года, а 28 февраля 95-го в подвальчике «Гран кафе», на парижском бульваре Капуцинок, Огюст и Луи устроили публичный киносеанс, и зрители впервые увидели на экране движущуюся фотографию, спроецированную на экран. В марте Луи с помощью изобретенного аппарата снимает фильм "Выход рабочих с фабрики Люмьер". Кинематограф братьев Люмьер, знаменующий собой рождение кино, включал в себя камеру, печатающее устройство и проектор. [10]

Как отмечает Юрий Тынянов, «Изобретение кинематографа было встречено так же радостно, как изобретение граммофона. В этой радости было чувство первобытного человека, впервые изобразившего на клинке оружия голову леопарда и одновременно научившегося протыкать себе нос палочкой. Шум журналов был подобен хору дикарей, встречающему гимном эти первые изобретения». [7]

Раннее кино не было столь уж примитивным, каким мы его иногда представляем. Кино понемногу обретало свой язык – истории становились всё сложнее, всё длиннее, делились на множество отдельно снятых кусков. В знаменитом «Прибытии поезда» мы можем наблюдать изменение крупности планов. Несмотря на то, что камера стоит на одном месте, пространство кадра активно. Сначала к нам издалека мчится поезд, потом быстро идут люди. Мы видим их так же, как видели бы, находясь на перроне. Зрителя не покидает ощущение, что камера вот-вот сдвинется с места. [5, с21]

Кино это относительно новая разновидность искусства. В сравнении с многолетней историей живописи, музыки или театра история кинематографа очень коротка. Но, несмотря на это, кино на протяжении уже практически века остаётся самым массовым видом искусства.

Многие фильмы показывают нам другую, идеальную жизнь. Жизнь, о которой мечтают многие, и которая для большинства является недостижимой. Таким образом, кинематограф может побуждать к вмешательству в свою жизнь и изменению её к лучшему на пути к собственному идеалу.

**2.2 Кадр -- основа языка кино**

«Мир кино предельно близок зримому облику жизни. Иллюзия реальности – его неотъемлемое свойство. Однако этот мир наделен одним довольно странным признаком: это всегда не вся действительность, а лишь один ее кусок, вырезанный в размере экрана», – таково мнение Ю.М. Лотмана в его главе о «Проблеме кадра». [8]

Любую картину, в реальной жизни имеющую временную протяжённость, в кинематографе можно создать как временную цепочку, разбив на кадры и последовательно их расположив. Кинематограф, пожалуй, единственное искусство, оперирующее зрительными образами, которое может выстроить человеческую фигуру как фразу, расположенную во времени.

Происхождение слова «кадр» берёт начало из фотографии и обозначает фотографический снимок. В кино же данным термином обозначается в практическом значении кусок плёнки между монтажными склейками. Но это лишь узкое определение понятия кадра. На нём нельзя останавливаться, так как специфические функции кадра гораздо шире. Кадр – это минимальный материальный кусок конструкции фильма, это система, протяжённая во времени, но состоящая из моментальных фотоснимков. Это психологический барьер, отделяющий зрителя от зрелища.

Одно из главных составляющих понятия «кадр» -- это граница психологического и художественного пространства или его площадь. Границу кадра зачастую определяют как линию склейки между двумя эпизодами.

Как утверждал С. Эйзенштейн: «Кадр – ячейка монтажа», « Если уж с чем-нибудь сравнивать монтаж, то фалангу монтажных кусков – «кадров» следовало бы сравнить с серий взрывов двигателя внутреннего сгорания, перемножающихся в монтажную динамику «толчками» мчащегося автомобиля». [11]

У М. Ромма на этот счёт несколько другое мнение. В своей статье «Вопросы киномонтажа» он говорит следующее: «Из сочетания кадров — движущихся или неподвижных — с учетом внутрикадрового движения и подразумеваемого или явно видимого движения камеры складывается ощущение пространства». И действительно, кадр во времени отделён от предшествующего и последующего, а результатом их стыка является монтажный эффект, присущий в первую очередь кинематографу. Кадр в кино - это динамическое явление. Вследствие сочетания кадров -- неподвижных или движущихся, принимая во внимание внутрикадровое движение и подразумеваемое или явное движения камеры, образуется ощущения пространства. [10]

Для кинематографистов пространственная граница кадра -- это края плёнки или объектива, для зрителей -- края экрана. Как отмечает Уорд в своей книге «Композиция кадра в кино и на телевидении», «Мы не можем однозначно ответить, что находится за границами изображения, попавшего в видоискатель. Мы можем лишь предполагать, основываясь на содержании предыдущих кадров». [14,с47]

Одним из самых ранних принципов киносъёмки, признанных в Голливуде, является техника «закрытого кадра». Заключается она в том, что все действие должно происходить строго в границах кадра, чтобы после монтажа получалась целостная картина. В данном случае каждый из кадров является независимым, и значит только то, что показывает. Пространство за пределами кадра как бы не существует. В данной технике вся структура изображения направлена на удержание внимания зрителей на содержащейся в кадре информации. Техника «открытого кадра» позволяет переводить действие из-за пределов кадра в кадр и обратно. Движение за кадром воспринимается как действие и не требует отдельной съёмки с последующим монтажом. [14,с48]

Когда мы на экране видим глаза или губы, снятые крупным планом, мы не думаем о том, что это очертания лица гиганта. Величина в кадре вовсе не означает огромные размеры, она указывает на важность и значимость того или иного объекта. Любой кадр на экране представляет собой некий знак. То есть несёт в себе какое-либо определённое значение. Образы в кадре воспроизводят предметы реального мира. И между данными образами и предметами в кадре устанавливаются некие семантические отношения. Предметы становятся значениями воспроизводимых в кадре, а, следовательно, и на экране образов. Монтаж, игра планами, освещение и другие инструменты киноязыка придают воспроизводимым на экране предметам добавочные значения—метафорические, символические и т.д. Это выразительное свойство кадра, оно указывает на то, что хочет преподнести автор, режиссёр картины.

Как пишет Ю.М. Лотман своей книге «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» - «Одна из основных функций кадра – иметь значение. Подобно тому, как в языке есть значения, присущие морфемам – грамматические и присущие словам – лексические, кадр не единственный носитель кинозначений. Значения имеют и единицы более мелкие – детали кадра, и более крупные – последовательности кадров. Но в этой иерархии смыслов, кадр – и здесь напрашивается аналогия со словом – основной носитель значений киноязыка». Например, режиссёру необходимо снять разговор двух людей, находящихся друг напротив друга. Разговор имеет ключевую значимость с точки зрения сюжета кинофильма, и поэтому нужно показать глаза этих людей. Для этого потребуется поочерёдно снимать крупные планы собеседников. Но следует это сделать таким образом, дабы заставить зрителя почувствовать, что они смотрят друг на друга, а не оба в одну сторону. Если их показать рядом – поочерёдно оба портрета прямо в лицо, то встречи взглядов не последует. Если же будут взяты планы в одинаковых диагоналях, персонажи будут смотреть не друг на друга, а в одну сторону. Следует снимать их во встречных диагоналях, в результате этого будет получено столкновение взглядов. Вместе с этим в композициях таких кадров их основное направление определят именно взгляды. Считается, что для таких эффектов, как встречное действие, эффект столкновения, общения и т.д. лучше всего монтировать встречные диагонали. Встречные диагонали – это кадры, снятые в диагональных, противоположных композициях. Такие кадры как бы общаются, отвечают друг другу. Таким образом, во время съёмок и выставления кадра очень важно учитывать изобразительные характеристики кадра. [8]

Строя актёрскую сцену, режиссёр предполагает направленность кадра. Он или выхватывает определённые детали, вторгаясь в середину сцены, соответствующие замыслу, или же они сами «вываливаются» глаза в глаза, тем самым подчёркивая неграмотность построения кадра. Точно так же дело обстоит и непосредственно с актёрами. В композиции кадра и его смене должна присутствовать логика. По этому поводу Михаил Ромм в «Вопросах киномонтажа» пишет следующее: «Как мы знаем, при построении актерской сцены монтаж отдельных кадров подразумевает скрытое движение камеры. Оно может быть и небольшим и очень значительным. Но во всех случаях это движение должно быть чем-то вызвано. Перестановка камеры может определяться, например, развитием действия: кадр меняется вследствие логической смены внутри куска или эмоционального взрыва с возникающей потребностью акцента. Тогда самая резкая перемена точки зрения покажется вполне естественной. И наоборот, если смена кадров не вызвана внутренней логикой развития действия или эмоциональным толчком, который возникает по ходу действия, тогда смена кадра может показаться грубой, нарочитой, как бы грамотно она ни была сделана.

Далее: маленькая разница в композиции кадра, маленькое приближение камеры или маленькое изменение направления съемки воспринимается на экране как скачок. Более резкое изменение ракурса, более резкое приближение и удаление воспринимаются мягче, ибо законом кадров и монтажа является контраст — контраст ракурса, крупности, направления, содержания и т. д.». [10]

Обстановка в кадре должна соответствовать тому замыслу режиссёра, который он хочет передать какому-либо определённому образу (например, человеку). Великолепный интерьер не обязательно должен соответствовать изображению квартиры богача, хотя, безусловно, это помогает зрителю определить его социальный статус. Так же могут влиять и на первый взгляд незначительные детали, выделенные в кадре, например, такие как свет или цвет.

Свет - это очень важный элемент в построении кино. Помимо основной функции освещения объекта, свет воздействует на цвет, форму, объём, текстуру и контур объекта. С его помощью можно указать на взаимосвязь объектов. Свет создаёт атмосферу, настроение и ощущение непрерывности действия.

Существует два направления, постоянно соревнующихся между собой. Это стремления к снятию (тенденция к гармонизации) или усилению (тенденция к контрасту) напряжения окружающего мира. Стремление к снятию напряжения заключается в полном или частичном преодолении нерегулярности. Гармонизация подразумевает снятие визуальных противоречий. А стремление к усилению напряжения, в свою очередь, помогает за счёт контраста яснее передать смысл сообщения. Использование контраста делает изображение более чётким и подчёркивает смысл. Таким образом, гармония и контраст - это Инь и Янь зрительного построения. Гармоническое построение не раздражает нервную систему, и в связи с этим смысл сообщения может дойти до зрителя не в полной мере. Контраст же, посредством привлечения внимания, обеспечивает постоянную включённость перцептивной системы в процесс восприятия сообщения. [14, с 95-96]

Уорд отмечает: «Две характеристики света – рассеянность и направленность, используемые в кино, параллельны стремлению к снятию или усилению напряжения окружающего мира в гештальт – психологии. Направленный свет создаёт объём и контраст, подчёркивает структуру изображения, текстуру поверхностей, форму и указывает их взаимосвязи. Рассеянное изображение часто применяется для уменьшения контрастности, созданной источником направленного света, или для получения единого сочетания тонов». [14,с 112]

Цвет - это ещё один важный элемент в построении видеоряда. Цвет может ассоциироваться с определённым опытом или чувством. Красный – цвет страсти, жёлтый - принято связывать с безмятежностью и весельем, зелёный - вызывает чувство стабильности и умиротворённости и т.д. Представление о соответствии определённого цвета определённому настроению или атмосфере прослеживается во многих кинокартинах. Так, согласно одной из теорий, основанных на исследовании символической природе света, а именно теории голливудского оператора Витторио Стораро, применённой в фильме «Последний император», где, к примеру, желтый цвет олицетворяет процесс взросления и становления личности, зелёный -- обретение знания.

Таким образом, кадр -- это одна из возможных структур сознания человека, которая тяготеет к взаимозамещению воспринимаемых времени и пространства в геометрической рамке, сбалансированная механическим давлением внешних помех, разделяющих визуальное сообщение на минимальные элементы. Кадр - это самая важная часть любого кинематографического произведения. Любому режиссёру, творящему из маленьких кусочков киноленту, невозможно добиться ее правильного понимания без грамотно выраженного кадра.

**2.3 Монтаж в кинематографе**

Монтаж – это одно из наиболее изученных, но при этом вызывающее острые полемические столкновения средство кинематографа. С. Эйзенштейн, один из основоположников и пропагандистов теории и практики монтажного искусства, утверждал: «Кинематография – это прежде всего монтаж». [11]

Монтаж – это язык, единственно адекватно воспринимаемый зрителем. Это язык, на котором автор может (и должен!) говорить со зрителем, чтобы передать ему не только мысли, но и эмоции, не только идеи, но и чувства.

Это, своего рода, игра со временем и пространством, зафиксированными на плёнку. Посредством монтажа мы можем растягивать и сжимать время. Создавать экранное пространство с помощью пространства экранного.

В 1917 году Л. Кулешов написал: «Для того, чтобы сделать картину, режиссер должен скомпоновать отдельные снятые куски, беспорядочные и несвязные, в одно целое и сопоставить отдельные моменты в наиболее выгодной, цельной и ритмической последовательности, так же, как ребенок составляет из отдельных, разбросанных кубиков с буквами целое слово или фразу».

В его изречении говорится практически самое главное о монтаже. Монтаж - это способ соединения содержания и смысла произведения из отдельных «кубиков». Для большей выразительности кинематографического произведения необходим творческий поиск наиболее рациональных вариантов сочетания отдельных сцен, событий или действий. Монтаж – это основа художественного мышления в кино. Материал кино – это реальность, достоверность актёрского исполнения в окружении реальных вещей.

Принципы монтажа применимы и к свету, и к цвету, а также к звуку. Монтирование изображений и монтирование звука в разных манерах применимы только в тех случаях, когда решается какая-либо специфическая художественная задача.

Монтаж начинается перед съёмкой, а не после неё. Заранее предполагается, что с чем нужно «склеивать», планировать декорации, расставлять камеры, устанавливать подходящее освещение.

Важным компонентом монтажа является так называемый темпоритм. Это соотношение кадрового ритма (задаваемого продолжительностью плана) к ритму кадров (задаваемого числом кадров) и ритма эпизода к общему ритму передачи (задаваемого числом эпизодов). Данные соотношения следует строить по определенным принципам, таким как унисон, резонанс, регтайм и т.д.

Одним из основных правил монтажа является следование одной из монтажных систем. Как правило, выделяют две основные системы —монтаж акцентный и монтаж комфортный. Акцентный монтаж рваный, скачкообразный, подчёркивающий стыки. Он переносит зрителя из одного места в другое, сталкивает людей, мысли, формы, фразы. Комфортный монтаж, напротив, передаёт течение жизни, используя постоянство места, времени и действия. Его суть состоит в том, чтобы взгляд кинозрителя не замечал так называемых «склеек», тем самым понимая, что происходит, и где он находится. [11]

Выделяют три основных разновидности кадров: общий план, средний план и крупный план. Человеческая фигура является масштабом для отнесения кадра к какому либо из планов. В случае, если она попадает в кадр целиком, то это общий план. Если попадает только её часть – план является средним. А если только голова персонажа, то это соответственно крупный план.

Каждая крупность, в свою очередь, подразделяется на три градации:

-общий первый – человеческая фигура точно помещается в размер кадра;

-общий второй – человеческая фигура меньше вертикального размера кадра, но черты лица и одежды различимы;

-общий третий – рост человека в кадре меньше вертикального размера кадра на столько, что его индивидуальные черты неразличимы;

-средний первый – человеческая фигура «обрезается» рамкой кадра по грудь;

-средний второй – человеческая фигура «обрезается» рамкой кадра по пояс;

-средний третий – человеческая фигура «обрезается» рамкой кадра по колено;

-крупный первый – в кадре лишь часть лица;

-крупный второй – только лицо в кадре;

-крупный третий – голова и шея в кадре. [9]

Особенными с точки зрения крупности, являются кадры, в которых человеческую фигуру невозможно использовать качестве масштаба. Такие кадры, сняты при помощи специализированной оптики:

-макросъёмка – используется, как правило, в те моменты, когда нужно показать нюансы, неразличимые человеческим взглядом, и они нуждаются в увеличении. Например, поры на коже. Метод макросъёмки зачастую сравнивают с использованием лупы.

-микросъёмка – когда нужно показать объекты, невидимые глазом человека. К примеру, бактерии. [9]

В моменты, когда необходимо выделить часть какого-нибудь объекта или часть тела (панель мобильного телефона или человеческий глаз), то используется крупность, которая называется «деталью». В комфортном монтаже использование этих кадров должно быть оправдано предшествующим действием. Например, герой смотрит на дисплей мобильного телефона или подсматривает за кем-то через дверную скважину. Если по каким-либо причинам возможность точно следовать принципу комфортного монтажа по крупности не является возможным, то скачок крупности можно сгладить длительностью планов. Чем длиннее план, тем мягче будет переход к соседней крупности.

Между двумя людьми, которые находятся в кадре, мысленно можно провести линию, повторяющую их взгляды направленные друг на друга. Данная линия называется «линией общения». Все точки съёмки должны размещаться только по одну из сторон. Её можно пересекать только в одном плане, если кадр начинается по одну её сторону, а заканчивается по другую. В случае монтажного перескока у кинозрителя разрушится представление о пространстве, который во время беседы двух героев увидит два однонаправленных профиля.

При монтаже разговора двух людей поочерёдно осуществляется монтаж правого профиля одного и левого профиля другого, или наоборот. Такую технику принято называть «восьмёркой». Этот принцип наблюдается и в тех случаях, когда героев в кадре больше двух или герои в кадре не разговаривают.

Каждое действие в кадре – это какое-либо движение. И соответственно зрачок глаза человека инстинктивно притягивается к любому движущемуся объекту, становящемуся центром зрительского внимания в кадре. Центром внимания в статичном кадре является центр композиции.

Первая реакция зрителя на кадр – понять, что он видит. Для этого ему необходимо в среднем 3 секунды. Если же в статичном кадре ничего не происходит более 5 секунд, то соответственно внимание зрителя начинает рассеиваться. Вернуть интерес зрителю в данном случае можно тремя способами. Непосредственно с помощью смены кадра, увеличением длительности кадра (так как после 10 секунд зритель начинает всматриваться в детали, пытается уловить нюансы), а также началом действия в кадре. [14, с 143-144]

Изменение освещения в кадре не должно быть резким. Переход от тёмного кадра к светлому в комфортном монтаже осуществляется в несколько этапов. То есть постепенно, осветляя кадр либо затемняя его. Переход от одного основного цвета кадра к другому за одну склейку также невозможен. При соединении кадров не должны сталкиваться контрастные цвета.

Все описанные принципы комфортного монтажа должны соблюдаться в комплексе, находится в гармоничном сочетании. Несоблюдение какого-либо одного компонента ведёт к разрушению экранного времени и пространства. Данные принципы взаимосвязаны и определяют в совокупности саму монтажную структуру сцены.

Высшее проявление комфортного монтажа является «внутрикадровый» монтаж. Его суть состоит в том, что экранное действие разворачивается без склеек. То есть в одном кадре меняются освещённости, ракурсы, крупности и т.д. Это в свою очередь позволяет долгое время поддерживать интерес кинозрителя. Во многом этим компонентом и определяется профессионализм режиссёра. [11]

Акцентный монтаж – особый вид монтажного мышления. Здесь всё решают вкус и чувство меры режиссёра, его умение парадоксально мыслить. Данный тип монтажа строится на не соблюдении принципов комфортного монтажа.

Монтаж является неоднородным и неоднозначным понятием в экранном творчестве. В общем понимании монтаж - это использование метода сопоставления. Цели и задачи подобного использования в экранном творчестве многочисленны и разнообразны. Все выразительные средства экрана, начиная от композиции кадра и заканчивая драматургией, строятся исключительно на методе сопоставления элементов этого выразительного средства между собой.

**2.4 Элементы и уровни киноязыка**

Как отмечает Ю.М. Лотман, «Каждое изображение на экране является знаковым». То есть оно имеет значение, несёт какую-то информацию. Но в то же время это значение имеет двойственный характер. Образы могут воспроизводить объекты реального мира, но вместе с этим могут наполняться добавочными, зачастую неожиданными смыслами и значениями. Игра планами, освещение, монтаж придают предметам, отображающимся на экране, разнообразные добавочные значения. Таким образом, если первые значения могут присутствовать и в отдельно взятом кадре, то для образов с добавочными значениями необходимо раскрыть механизм различий и сочетаний, который может раскрыться только в последовательной цепочке кадров.

В киноязыке Лотман выделил две тенденции. Первая основывается на повторяемости элементов, на личном или художественном опыте зрителей путём задания некой системы ожиданий. Вторая, напротив, частично нарушает эту систему ожиданий. Из этого следует, что в основе кинозначений положена деформация привычных последовательностей или фактов. Но только лишь на первых стадиях формирования киноязыка «значимый» и «деформированный» оказываются синонимами.

Когда кинозритель становится более искушенным, он обретает определённый багаж опыта получения киноинформации. Он уже начинает сопоставлять видимое им на экране не только с реальной жизнью, но и со штампами известных ему фильмов. Это в свою очередь приводит к тому, что насыщенность сверхзначениями приводит к потере информативности, изображения становятся ожидаемыми и привычными. В таких условиях становится актуальным утверждение, что предмет не обозначает ничего кроме самого себя. Происходит отказ от деформированных съёмок и различных монтажных приёмов, и в результате изображение становится очищенным от различных ассоциаций и вновь становится неожиданным, то есть значимым.

Ю.М. Лотман в своей статье «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» предлагает на рассмотрение оппозиции наиболее типичные элементы языка кино. С одной стороны - нейтральная, ожидаемая незначимая структура (немаркированный элемент), а с другой значимое её нарушение (маркированный элемент). Например, съёмка неподвижной камерой\панорамная съёмка; естественная последовательность событий. Кадры следуют в порядке съемки. События следуют друг за другом в последовательности, предусмотренной режиссером; естественное движение кадров\обратное движение кадров, чёрно-белый кадр\цветной кадр и т.д. Выбор одной из данных возможностей может быть монтирован в пределах фильма и с другими, соотносясь с содержанием как отдельных эпизодов, так и целой ленты. В любом случае происходит выбор из некоторого множества альтернативных возможностей, образующих в сумме набор элементов данного уровня.

Однако список уровней киноязыка не может быть ограничен, его элементом может быть любая единица текста, которая появляется в нём не автоматически , а сопряжена с его определённым значением. [8]

**2.5 Кинематографические коды**

«Читатель» фильма, в отличие от читателя книги, не представляет себе образ, но каждый из них должен интерпретировать его. Поэтому крайне важно учитывать фактор психического распознания, полученных мозгом перцептов. Этот процесс происходит с обязательным участием предшествующего личностного опыта индивидуума. Мозг человека стремится распознать любой, поступающий в него перцепт, автоматически подставляя под него уже существующий в опыте образный эквивалент. Далее в таком распознанном виде отправляет его в незаполненную ячейку памяти, пополняя запас мнем (образов и их интерпретаций) новыми вариантами образов уже известных явлений, событий, предметов и т.д. При этом могут произойти и ошибки. Случаются и принципиальные ошибки, когда какой-либо новый объект, о котором в памяти нет информации ложно распознаётся как какой-либо знакомый, уже находящийся в памяти объект. Зачастую случается, что в нашей памяти хранятся перцепты вовсе нераспознанные, т.е только на уровне перцептов. Например лицо в толпе, кажущееся знакомым, но даже не смотря на усилия мозга, так и не узнанное никогда. Но, так или иначе информация, уложенная в мозге человека это не «отпечатки», а именно распознанные образы, причём как ложные , так и истинные, а так же нераспознанные перцепты.

Эта особенность нашего восприятия объясняет так же и то, почему люди зачастую по-разному воспринимают один и тот же фильм. Это и происходит именно потому, что разные перцепты (которые поступают в человеческий мозг при просмотре экранных впечатлений) люди подставляют свой индивидуальный, отличный от других жизненный личный опыт. В результате по-разному распознают эти самые перцепты и как итог – различное понимание отдельных слуховых и зрительных элементов фильма.

Мы уже сегодня должны признать, что иконические знаки воспроизводят условия восприятия в соответствии с его (восприятия) обычными кодами. Другими словами, мы воспринимаем изображение как сообщение, связанное с определенным кодом, а таковым как раз и является обычный код восприятия, лежащий в основе любого познавательного акта. Но все дело в том, что, "воспроизводя" условия восприятия, иконический знак воспроизводит лишь "некоторые" из этих условий.

Хранение в памяти информации о познанных вещах и распознавание уже известных нам предметов основывается на принципе экономичности, суть которого заключается в применении кода «узнавания». Подобный код отбирает некоторые черты предмета, которые наиболее существенны как для сохранения их в памяти, так и для налаживания будущих коммуникативных связей. Например, я издалека. распознаю льва, не обращая особого внимания на строение его головы, на пропорции ног и туловища; я ограничусь лишь двумя наиболее характерными чертами: лев — четвероногое животное с гривой. Код узнавания так же лежит в основе отбора условия восприятия, когда мы транскрибируем их для получения иконического знака.[12]

Итак, если что-либо в изображении воспринимается нами еще как аналогичное, непрерывное, немотивированное, естественное и, следовательно, "иррациональное", это значит, что из-за нынешней ограниченности наших знаний нам пока не удалось свести изображение к дискретным, двучленным и сугубо дифференциальным понятиям. Это значит, что пока мы довольствуемся тем, что в таинственности "похожего" изображения пытаемся распознать процессы кодирования, которые на самом деле коренятся в механизме восприятия. Другими словами, мы не продвинулись дальше уровня наиболее крупных синтагматических групп, уровня иконических условностей, синтагм, получивших стилистическое значение, и так далее.

Иконические коды — это, вне всяких сомнений, коды самые слабые, переходного характера, ограниченные узкими рамками или даже восприятием отдельных лиц. Они намного слабее кодов разговорного языка, в них преобладают избирательные варианты по сугубо относительным признакам.

Иконический знак очень сложно разложить его на составляющие его первоначальные элементы. Потому что как правило, иконический знак – это что-то, что соответствует не слову из разговорного языка , а целому высказыванию. К примеру изображение человека не означает не «человека», «стоящего здесь человека, обращённого к нам в профиль». Существуют знаки, которые невозможно разложить на какие либо меньшие единицы членения. Из этого следует то, что существуют коды с одним членением — первым или вторым. А раз так, то в целях семиологического исследования вполне достаточно ограничиться систематизацией условных сем и признать наличие кодов на этом уровне. И все то, о чем говорилось выше, позволяет нам расширить границы возможных и распознаваемых аналитическим путем членений, чтобы указать, в каком направлении следует производить последующую проверку.

1.Коды восприятия — изучаются психологией восприятия. Создают необходимые условия для восприятия.

2. Коды узнавания — подразделяют группы условий восприятия на семы, являющиеся группами обозначающих (например, темные полосы на белом фоне), с помощью которых мы распознаем воспринимаемые предметы или запоминаем уже опознанные предметы. Нередко служат основанием для классификации предметов. Эти коды изучаются психологией сознания, памяти, познания или антропологией культуры (например, таксономические методы в примитивных цивилизациях).

3.Коды передачи - подразделяют условия ощущений, необходимых для определенного восприятия изображений. Таковы, например, сетка фотооттиска или строки, позволяющие воспринимать телевизионное изображение. Эти коды, анализируемые на основе физической теории информации, устанавливают способы передачи ощущений, а не подготовленного заранее восприятия. Определив "зерно" какого-либо изображения, они влияют на эстетическое качество сообщения, питают коды тональные и коды вкуса, коды стилистические и коды подсознательного.

4. Коды тональные — системы избирательных вариантов, уже сведенных к условным понятиям; это "надсегментные" признаки, которые коннотируют особые интонации знака (такие, как "сила", "напряжение" и так далее); это подлинные системы стилизованных коннотаций (например, "грациозность" или "экспрессивность"). Этим системам условных понятий сопутствуют (в качестве дополнительного сообщения) элементы, относящиеся непосредственно к самим кодам.

5. Коды иконические — основываются большей частью на элементах восприятия, образуемых с помощью кодов передачи. Расчленяются на фигуры, знаки и семы:

а) фигуры — это условия восприятия (например, соотношение между фигурой и фоном, световые контрасты, геометрические пропорции), которые транскрибируются в графические знаки на основе модальности, устанавливаемой кодом. Количество этих фигур бесконечно, причем они не всегда дискретны. Поэтому второе членение иконического кода обнаруживает бесконечный ряд возможностей, питающих множество индивидуальных сообщений, чей смысл постигается через контекст и пока несводим к точному коду. Действительно, если код еще не распознаваем, это не значит, что он отсутствует. Ведь если, переступив определенные рамки, нарушить соотношение между фигурами, то возможность восприятия исчезает;

б) знаки — денотируют с помощью условных графических приемов семы узнавания (нос, глаз, небо, облако), или "абстрактные модели", концептуальные диаграммы предмета (солнце в виде круга с расходящимися во все стороны лучами). Обычно их трудно анализировать внутри семы, поскольку они не дискретны и выступают в непрерывном графическом континууме. Они различимы лишь на основе семантического знака как контекста;

в) семы — общеизвестны как "изображения" или даже "иконические знаки" (человек, лошадь и так далее). Фактически они представляют собою сложные иконические высказывания (например, "это — лошадь, стоящая в профиль" или даже "здесь стоит лошадь"). Они легко поддаются систематизации и обычно именно на этом уровне функционирует иконический код. Семы образуют контекст, в котором распознаются иконические знаки, и, таким образом, являются условием коммуникаций. Поскольку они возводят такой контекст в систему, то, по сравнению с другими знаками для распознавания предметов, их следует рассматривать как идиолекты.

Иконические коды легко поддаются модификации внутри одной и той же модели культуры. Подчас это происходит с одним и тем же изображением: фигуры переднего плана передаются с помощью четких знаков, создающих условия восприятия, а фоновое изображение — схематично, средствами крупных семантических знаков узнавания, так что другие детали остаются в тени (в этом смысле фигуры заднего плана на старинных картинах, существующие как бы сами по себе и разные по размерам, напоминают современную манеру живописи, ибо современное изобразительное искусство все больше отходит от воспроизведения условий восприятия, отдавая предпочтение отдельным семантическим деталям).

6. Коды иконографические — избирают в качестве обозначающего обозначаемое иконических кодов, чтобы выделить наиболее сложные, подвергшиеся воздействию культурной традиции семантические знаки (не просто "человек" или "лошадь", а "человек-монарх", "Буцефал" или "Валаамова ослица"). Они различаются благодаря иконическим вариациям, поскольку основываются на ярких, бросающихся в глаза семах узнавания. На основе этих кодов возникают очень сложные синтагматические комбинации, которые, впрочем, легко поддаются распознанию и систематизации (как, например, "рождество", "Страшный суд", "четыре всадника Апокалипсиса").

7.Коды вкуса — устанавливают (крайне изменчивые) признаки, полученные с помощью сем предыдущих кодов. Вид греческого храма может коннотировать "гармоническую красоту", "идеал греческого искусства", "античность". Развевающееся на ветру знамя может коннотировать такие понятия, как "патриотизм" или "война". Одним словом, это признаки, во многом зависящие от обстоятельств, в которых они проявляются. Так, определенный тип актрисы при одних обстоятельствах может коннотировать "красоту и грацию", при других же — вызывает лишь усмешку. Тот факт, что на этот коммуникативный процесс накладывают отпечаток человеческие эмоции (вроде эротических стимуляторов), еще не доказывает, что такая реакция не результат воздействия культуры, а нечто совершенно естественное. Здесь сказывается условность, делающая более предпочтительным или менее предпочтительным тот или иной физический тип. Кодами вкуса являются и те, согласно которым изображение человека с черной повязкой на глазу (что на основе иконологического кода коннотирует понятие "пират") может коннотировать понятие "обворожительный человек", при других же обстоятельствах — "дурной человек" и так далее.

8. Коды риторические — возникают в результате сведения к условным понятиям неизвестных ранее иконических изображений, которые затем ассимилируются в социальном плане, становясь образцами или нормами коммуникации. Они подразделяются на риторические фигуры, предпосылки и аргументы:

а) видимые риторические фигуры — могут быть сведены к визуально-разговорным оборотам. В качестве примера можно сослаться на метафоры, метонимию, литоты, амплификации;

б) видимые риторические предпосылки — это семы иконографического и вкусового характера. Например, изображение человека, одиноко бредущего по аллее, уходящей вдаль, коннотирует "одиночество"; изображение мужчины и женщины, любующихся ребенком (согласно иконографическому коду, коннотирует "семью"), становится аргументированной предпосылкой вывода: "следует ценить счастливые семьи";

в) видимые риторические аргументы — это подлинные синтагматические сцепления, обладающие свойством аргументации; они встречаются при монтаже фильма, когда с помощью чередования и сопоставления различных кадров сообщается целый ряд сложных сведений (например, "персонаж X приближается к месту преступления и загадочно смотрит на труп; следовательно, в убийстве повинен безусловно он или по крайней мере кто-то, кого он знает").

9. Коды стилистические - это определенные оригинальные решения, порою закодированные с помощью риторических оборотов, или однажды найденные удачные решения, которые при повторении вызывают в памяти стилистическую находку, ставшую своеобразной визитной карточкой самого автора или типичную эмоциональную сцену или типичное изображение эстетического, технико-стилистического идеала и так далее.

10. Коды подсознательного — создают определенные комбинации, иконические или иконологические, риторические или стилистические, которые, как это принято считать, могут привести к некоторым отождествлениям или проекциям, стимулировать те или другие реакции, выражать психологические ситуации. Находят особое применение в процессе убеждения.[12]

Кино - это синтетическое искусство, и оно заимствует коды из литературы (диалоги), из живописи (освещение и композиция), из музыки (саундтрек). Монако называет кинематографическим кодом ускоряющийся или замедляющийся монтаж, который уже сам по себе несёт определённое значение.

Кинематограф использует аудио-визуальные коды. Они включают в себя жанр, монтаж (способы монтажных склеек, темпо-ритм), операторскую работу (движение камеры, ракурс, композицию), саундтрек (музыкальное сопровождение к фильму) и сам способ рассказа истории. Например, съёмка на бегу, с плеча и соответствующий некомфортный кадр представляет собой код документальности и используется сознательно, как особый приём.

А вот, к примеру, коды реализма:

1. неизвестные актеры, некоторые исполнители вообще не являются профессиональными актерами;

2. «естественное поведение», исполнители не переигрывают. Привлекательность персонажа строится не на отработанной дикции, жестах, позах, а на эмоциональном воздействии;

3. обыденные слова, обстановка, одежда;

4. съемки не в павильоне, а на натуре;

5. необязательная деталь и событие без причины;

6.съемка одной камерой, отсутствие выверенной композиции, выставленного света, перебивок.

К. Метц прибавлял к кинематографическим кодам код авторского стиля. Он ввёл такое понятие как под-код. Под-код представляет собой определённый выбор в границах кода. К примеру, триллер, в рамках жанрового кода.

Умберто Эко разграничил код фильма и кинематографический код следующим образом: «Код какого-то конкретного фильма и кинематографический код не одно и то же; последний кодифицирует воспроизведение реальности посредством совокупности специальных технических кинематографических устройств, в то время как первый обеспечивает коммуникацию на уровне определенных норм и правил повествования. Несомненно, код фильма базируется на кинематографическом коде в точности так, как стилистические риторические коды основываются на коде лингвистическом в качестве его лексикодов.[12]

Синтагма и парадигма. Для кинематографа синтагма представляет собой развитие сюжета, монтажный ряд, а парадигма – способы перехода от кадра к кадру, ракурсы, претенденты на главную роль. Когда мы анализируем фильм, то одновременно производим парадигматический анализ, сравнивая выбранный ракурс, актёра с другими возможными и т.д., а также синтагматический, сравнивая сцену с предыдущей. [17]

Для человека, занимающегося семиотикой, ключевым вопросом кинематографа будет: «Каким образом кино производит значения, используя свои выразительные средства?» Джон Фиск, в своей книге «Телевизионная культура» выделяет 3 уровня кодов и тем самым даёт такой ответ:

1 уровень – УРОВЕНЬ РЕАЛЬНОСТИ

Показываемое событие уже закодировано социальными кодами в обстановке, внешности, поведении, речи, макияже, одежде, жестах героев.

2 уровень – УРОВЕНЬ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ

Закодированная социальными кодами реальность дальше кодируется техническими телевизионными кодами, которые включают: свет, движение камеры, монтаж, музыку, звук, подбор актеров, диалог.

3 уровень – УРОВЕНЬ ИДЕОЛОГИИ

Идеологические коды содержатся в самом драматическом конфликте – это те или иные национальные, классовые, гендерные отношения, консьюмеризм, индивидуализм, активная жизненная позиция. [16]

**Глава III Семиотический анализ фильма**

В качестве примера семиотического анализа фильма я предлагаю поговорить о «спагетти-вестернах». Вернее, об одном, но очень значимом спагетти-вестерне.

**Хороший, Плохой, Злой**

Режиссер: Серджио Леоне.

В главных ролях: Клинт Иствуд, Ли Ван Клиф, Эли Уоллах.

Жанр: Спагетти-Вестерн.

Данный фильм представляет двойную ценность. Он хорош и как самостоятельное произведение, и как финал трилогии эпопеи Блондинчика С. Леоне.

Вся трилогия не связана единым сюжетом. Клинт Иствуд (Блондинчик) то охотник за головами преступников, то сам преступник, а то и просто «крот». Причем «крот» не по заданию полиции, а исключительно из собственного чувства справедливости.

Подбор актеров не случаен (два мексиканца и один американец). Фильм рассказывает о временах гражданской войны в Америке. Действие всех фильмов трилогии происходит в южных штатах США, где в эти времена преимущественно проживали итальянцы.

Режиссерская идея

При любом анализе фильма, первый вопрос, который возникает у аналитика – что же режиссер хотел донести? В вестернах, как и в любом другом «жанровом» кино, есть свои «стереотипы режиссерской мысли». Но каждые стереотипы и шаблоны – кто-то создает…

Режиссерской идеей фильма «Хороший, Плохой, Злой», стали следующие архетипы:

- Культ силы.

Силы как внешней (в фильме обязательно есть драка на кулаках. Как еще два «крутых мужчины» смогут узнать кто из них действительно круче?), так и силы внутренней. Воли. Уверенности в себе. Спокойствия.

Свободы

- Дружба.

В фильме (и в трилогии вообще), раскрывается тема дружбы среди одиночек. Они сами по себе, но они вместе. Они могут всовывать друг друга в петли виселиц, или прогонять без воды по пустыне. Это «дружеская шутка». На самом деле, они очень привязаны друг к другу. И петля виселицы будет отстрелена, и друг утешит друга после семейной трагедии (смерть отца Туко, о которой он узнает от брата).

- Предательство.

Несмотря на то, что зритель может и догадываться, что все кончится хорошо, и Блондинчик срежет веревку, но по сюжету, ничего еще не понятно. Он может предать, а может и нет. Все они – себе на уме.

Наряду с этим, мы видим предательство Анжело, которого и Блондинчик, и Туко воспринимают как «своего», и надеются на его помощь в плену южан.

- Смерть.

Путь самурая, это путь смерти. Тема смерти в «Злой, Плохой, Хороший», раскрывается, всюду. Это фильм о смерти. Это и «игра со смертью» - как метод заработка (Блондин и Туко зарабатывают путем получения награды за голову Туко, а Блондин срезает выстрелом веревку виселечной петли). И метафора на бессмысленность денег (Билл Карсон, укравший злосчастные 100.000$ погибает в пустыне, Анжело пытавшийся получить эти деньги погибает на кладбище). Мол, с собой, на тот свет ничего не возьмешь.

- Одиночество в пути.

Люди сходятся и расходятся. Одних, объединяет дружба, других бизнес, третьих общие враги. Но фильм начнется с Безымянного силуэта всадника, и закончится уезжающим в никуда Блондинчиком, который тоже станет отретушированным до мультяшности силуэтом.

Вообще тема одиночества, не только в пути, пронизывает весь фильм. Даже в компании герой один. Он противопоставляет себя коллективистскому обществу. Он догоняет, убегает, просто едет из «пункта А в пункт Б». Герой один. У него обаятельная улыбка волка-одиночки, и такому человеку не нужны «попутчики». В лучшем случае «компаньоны» и «напарникик».

Семиотические Приемы.

Описанные выше режиссерские задачи, выполнялись в фильме вполне определенными приемами. Многие из них, были новаторскими.

Например, все мы помним, какие скандалы были когда впервые запустили крупные планы. Зрители не могли понять, почему им не показывают человека полностью, демонстрируя только лицо.

В вестернах, идея крупного плана гипертрофировалась. Все-таки, лицо, это не часть тела, а комплекс этих частей. Хоть и не полный.

Детали + Крупный план

В вестернах, мы можем увидеть крупный план кисти стрелка.

Подергивание пальца, в знак высокого нервного напряжения. Обручальное кольцо, на пальце этой кисти, как символ положительности данного персонажа (консервативные ценности: ранчо + красавица жена + много детей + умение стрелять что бы все это защитить) .

Или его глаза, и глаза его противника, которые смотрят друг на друга. Тут тебе и поединок воли, и смятение, страх, личность, последний взгляд перед смертью

Тема Дороги.

Тема дороги, активно используется во всех вестернах. И в итальянских, и в американских, и даже в недавно появившихся французских (Блуберри).

В трилогии С. Леоне, тема дороги обыгрывается следующими режиссерскими приемами:

- Затянутый кадр.

Время езды на лошади равно реальной скорости. Зрителю могут несколько минут показывать скачущего на лошади человека. Или движение поезда. Или просто показывать различные пейзажи имитируя движение персонажа.

- Резкая смена кадра

После десяти минут скачек по прериям, резко, как удар плетью прозвучит выстрел. Человек упал. Лошадь ускакала. Персонаж «приехал».

- Музыка.

Музыка все время развивается. Она рассказывает о дальних путешествиях, приключениях, и т.д.

Тема дороги также выражается и самим сюжетом. Все главные герои ведут образ жизни «перекати-поле». Хотя и здесь, не обошлось без легкого налета морализаторства. Как правило в вестернах, герой хочет купить себе ферму. То есть, стать добропорядочным человеком.

В любых фильмах, претендующих хоть на какую-то глубину, если есть некое «зло», то обязательно есть диалектика добра и зла.

Так, например, Туко, в фильме «Хороший, Плохой, Злой», по сюжету, оказывается не просто разбойником, а жертвой обстоятельств. О чем нам рассказывает его диалог с братом-священником.

Какие пути привели на этот путь Блондинчика мы не знаем. Мы вообще ничего не знаем о его прошлом. Он – человек без Имени.

Неизменно одно – он превосходный стрелок, невозмутим, с сигарой, в шляпе, на лошади, один против всех.

Эстетика ковбойской дуэли.

Японское фехтование – не фехтование. Можно взглянуть на любой фильм о самураях, и станет видно: два самурая, друг напротив друга, стоят, и ждут. Это поединок воли. Спокойствия, концентрации.

Европейское фехтование активное. Там есть множество выпадов, финтов, уловок. В японском фехтовании, есть только один выпад. И если он не поражает цель, то цель поражает промахнувшегося.

То же самое мы видим и в вестернах. Герои вестернов не стреляют тысячами во все что движется (в отличии от тех же гангстерских фильмов).

Итак, сравним:

- Самурай, отличный фехтовальщик, с «дзенским» спокойствием, с зубочисткой во рту (даже если самурай ничего не ел, он всегда пользуется зубочисткой, - Хагакуре).

- Клинт Иствуд, прекрасный стрелок, невозмутим, с сигарой.

Тема круга.

В фильме «Злой Плохой Хороший», присутствует тема круга. На нее возлагается очень важная роль. «Закольцевать» сюжет. Вернуть все на круги своя.

- Во всех трех фильмах, финальная дуэль происходит на манеже (в форме круга) для обкатки лошадей.

В фильме «Злой, плохой, хороший», на подобном же кругу, мы впервые видим Анджело – когда он подъезжает к какой-то безымянной ферме. На которой и соврешает первое в фильме убийство. Таким образом, когда на таком же кругу его убивают. То есть, возмездие, происходит там же, где и было совершено преступление.

Особенно симоволично в этой сцене, что строенная дуэль происходит на кладбище. Один из них уже точно мертвец.

- Барабан револьвера.

В самом начале фильма, нам показывают кадр, сквозь отверстие для патрона в барабане. Потом, когда Туко выбирает себе пистолет, камер крупным планом показывает толкьо лицо Туко, и барабан револьвера.

Длинна кадра.

Динамика построения кадра описана уже в этой работе. Она сводится к длительному затягиванию монотонным кадром, ради эффекта неожиданности резкой его смены.

Так очень долго скачет силуэт всадника (Туко), только ради того, что бы потом его сбить одним выстрелом с лошади.

Так, Туко долгие минуты бегает кругами по кладбищу, только для того, что бы наткнуться на брошенную Блондином лопату, и знаменитую фразу: «Люди делятся на две категории, друг мой. У одних пистолет, а другие копают».

Так, Туко откапывает клад, что бы поднять глаза и увидеть петлю, и услышать не менее знаменитую фразу: «это не шутка, Туко, это петля».

Так, Блондинчик, долго идет по пустыне, смотрит на медленно опускающийся круг солнца, и только для того, что бы дилижанс с Биллом Карсоном появился внезапно.

Монтаж и работа с Кадром.

Монтаж и работа с кадром, в фильме «Злой, Плохой, Хороший», идет строго по С. Эйзенштейну: 1+1=3

Так, например, кадр палящего пустынного солнца, и иссушенного лица Блондинчика, логически рождает флягу с водой в руках Туко.

**Заключение**

Таким образом, можно с полной уверенностью утверждать, что знаковость является фундаментальным свойством кинематографа.

Символ, знак - чрезвычайно важное понятие в искусстве. Только понимая смысловое содержание знака, мы можем испытывать эмоциональное воздействие.

Семиотика нам показывает «невидимое и неслышимое» аудио-визуального языка. Она обращает наше внимание на композицию и ракурс, на цвет и одежду. Семиотика говорит о коннотациях образов, которые вы видите на экране , о репрезентациях, идеологии и значении. Это всё является невидимым и неслышимым для обычного («реалистического») зрителя.

Знаками, как уже ранее отмечалось, являются звуки, слова, визуальные образы. Также знаками являются и монтажные склейки, движение камеры, ракурс, декорации и т.д. Всё это направлено на то, чтобы передать зрителю определённую мораль, значение. В совокупности этот образ, передаваемый по зрительному, слуховому и психомоторному (динамика на экране) каналам представляет собой означающее, а замысел того, что нам хотят сказать это означаемое.

Сегодня вообще любое сценическое произведение - это сложная система, включающая в себя разнообразные «языки», «коды», «знаки». А для понимания языка знака требуются определенные интеллектуальные усилия. Быть настоящим зрителем, оказывается, не так просто. Лишь тот, кто понимает «грамоту» художественного творчества, кому доступна специфическая образность, театральный и кинематографический язык, может называться зрителем. Художественно образованный зритель способен воспринимать представление или картину художника не только в сюжетно-иллюстративном плане, но и плане, обладающем совершенно особыми приемами выразительности. «Художественную образованность» необходимо понимать не как насыщение человека информацией об искусстве, а как приобщение его к миру искусства посредством формирования способности к целостному художественному восприятию и пониманию.

**Список используемых источников**

1. Пирс, Ч. С. Логические основания теории знаков / Ч. С. Пирс. – СПб.: Лаб. метафиз. исслед. при филос. фак. С.-Петерб. гос. ун-та: Алетейя, 2000. – 349 с.
2. Соссюр, Ф. Курс общей лингвистики / Ф.Соссюр. - Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1999. - 425с.
3. Соссюр, Ф. Заметки по общей лингвистике / Фердинанд де Соссюр. - М. : Изд. группа "Прогресс", 2000. - 274с.
4. Горный, Е. Что такое семиотика? / Е. Горный // Радуга. – 1996. - №21. – С. 168–175.
5. Алексеева, В. В. Что такое искусство? / В.В.Алексеева - М.: "Советский художник", 1991 г. 236 с
6. Лавринова, Н.Н. Видовое многообразие искусства / Н.Н. Лавринова // Электронное научное издание «Аналитика культурологии» [Электронный ресурс]. – 2010. - №1. – Режим доступа: http://analiculturolog.ru/old/index.php? module=subjects&func=viewpage&pageid=763. – Дата доступа: 17.04.2010.
7. Тынянов, Ю.Н. Об основах кино / Ю.Н. Тынянов // Поэтика. История литературы. Кино. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://biblioteka.teatr-obraz.ru/files/file/Teoriya\_kino/Tinyanov\_ob\_osnovah.html. - Дата доступа: 26.02.2010.
8. Лотман, Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю. М Лотман // Об искусстве. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.kulichki.com/moshkow/CINEMA/kinolit/LOTMAN/kinoestetika.txt - Дата доступа: 17.01.2010.
9. Гансон, А. Монтаж в рамках традиций, или монтаж как ремесло / А. Гансон // Сними Фильм [Электронный ресурс]. – 2010. Режим доступа: http://snimifilm.com/statyi/montazh-v-ramkakh-traditsii-ili-montazh-kak-remeslo. - Дата доступа - 21.03.2010.
10. Ромм, М.И. Вопросы киномонтажа / М.И. Ромм [Электронный ресурс] – Режим доступа:

http://patriot-nsk.narod.ru/Romm2.htm. - Дата доступа: 21.01.2010.

1. Эйзенштейн, С.М. Монтаж / С.М. Эйзенштейн [Электронный ресурс] – Режим доступа:

http://lib.ru/CINEMA/kinolit/EJZENSHTEJN/s\_montazh\_1938.txt. - Дата доступа: 17.032010.

1. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. / У. Эко. – [Электронный ресурс] – Режим доступа:

http://www.webbl.ru/?action=download\_book&grup=ee&id=6631&query=. Дата доступа: 13.03.2010.

1. История кино: современный взгляд .Киноведение и критика: сб.науч.стат. / РедКолл.: Л.В. Будяк [и др.] – М.: Изд-во Материк, 2004. – 153 с.
2. Уорд, П. Композиция кадра в кино и на телевидении / П.Уорд. – М.: Изд-во ГИТР, 2005. – 196 с.
3. С 30 СЕМИОТИКА: пособие для студентов/ Скрипник К.Д. – [Электронный ресурс] – Режим доступа:

http://www.knigitxt.com/preview/semiotika\_filosofiya\_logika\_dialog\_v\_txt\_formate\_10638.html. - Дата доступа: 11.12.2009.

1. Fiske, J Television culture / J.Fiske [Электронный ресурс] – Режим доступа:http://books.google.ru/books?id=AJn06vwPQqkC&printsec=frontcover&dq=john+fisk+TV+culture&source=bl&ots=Zi07s-pLq5&sig=v6xg-XL7pKmoO\_sYgQnK6h41xUE&hl=ru&ei=OPXbS\_elNcSOOLWtiL8H&sa=X&oi=book\_result&ct=result&resnum=2&ved=0CAsQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false. – Дата доступа: 18.03.2010.