

LINGUISTIC MEANS OF SELF-IDENTITY EXPRESSION OF THE PARTICIPANTS OF IRAQI INTERNET COMMUNITIES

This paper deals with the basic linguistic means of self-identity expression among the participants of Iraqi Internet communities on social networking Facebook. The author explains the peculiarities of usage of different variants of Arabic language regarding the community's form – either public or private one. The research was made on the basis of humorous Internet communities that reflect various aspects of Iraqis' life through comic texts. Means of expression of self-identity were studied through different levels of language.

Key words: *Internet community, self-identity, private group, Iraqi dialect, Internet-meme.*

УДК 811.111'22'42 : 791.221 / .228

Леґейда А.В., к. філол. н., доц.
Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

МЕТАТЕКСТУАЛЬНІСТЬ У КІНОДИСКУРСІ

Дослідження присвячене феномену метатекстуальності та її виявам у кінодискурсі як специфічній семіотичній системі, що трактується як властивість кінодискурсу (кінопродукту) роз'яснювати та коментувати процес власного створення (кінофільму в цьому випадку). При цьому руйнується ілюзія реальності кінофільму. Дослідження має за мету встановлення епізодів метатекстуальності кінодискурсу гетерогенного характеру (текстових, візуальних, інтерактивних, сюжетних та інтертекстуальних), що містять вказівки на те, що цей кінодискурс презентує себе не лише як результат (продукт), а і як процес креативної діяльності.

Ключові слова: *метатекстуальність, метатекст, кінодискурс, метатекстуальний прийом, текстовий рівень, візуальний рівень, інтерактивний рівень, сюжетний рівень, інтертекстуальний рівень.*

Це дослідження має за мету вивчення феномену метатекстуальності та її різноманітних виявів у кінодискурсі як специфічній семіотичній системі. **Актуальність** дослідження зумовлена своєчасністю вивчення різних аспектів кінодискурсу як мультимодальної полікодової системи у межах сучасної лінгвістики. Кінодискурс становить динамічний процес взаємодії авторів кінострічки та кінореципієнтів, що здійснюється у міжкультурному просторі за допомогою мультимодальних і мультимедійних каналів кіномови та кваліфікується як один із напрямів дослідження семіотичних систем. Лінгвістично-кінематографічне сьогодення все більше фокусує увагу на різних аспектах кінодискурсу, але відзначаємо, що в цьому плані поняття метатекстуальності в кінодискурсі характеризується недостатнім ступенем досліджуваності. **Об'єктом** дослідження постає метатекстуальність сучасного англійського кінодискурсу. **Предметом** дослідження виступають механізми реалізації метатекстуальності в кінодискурсі, її різноманітні різнорівневі прийоми. **Метою**

дослідження є встановлення метатекстуальності в кінодискурсі, опис механізмів її реалізації та систематизація прийомів метатекстуальності. **Методами** дослідження обрано дискурсивний та семіотичний.

У сучасній лінгвістиці, семіотиці та літературознавстві багато уваги приділяється вивченню поняття “метатекст”. Більшістю науковців воно розуміється як елементи або властивості тексту, що роз’яснюють основний текст, звертаються до самого мовлення, літературного зображення, саморефлексивно роблять коментарі про процес створення цього самого тексту [1; 4; 5; 13; 14; 26; 27; 29; 31; 32]. Важливою характеристикою метатекстуальних елементів тексту є руйнування ними ілюзії реальності літературного твору.

У лінгвістику поняття *метатекст* прийшло після появи роботи А. Вежбицької “Метатекст у тексті” [5]. За її визначенням, метатекст – це, загалом, вставні слова і звороти із семантичним елементом “говорить”, а його функція полягає в тому, щоб роз’яснювати основний текст. Інакше кажучи, метатекст – це висловлювання про мовлення в цій самій мовленнєвій ситуації. Ю. М. Лотман [13, с. 3] визначає метатекст як “текст, звернений не тільки до предмета, а і до авторського слова про нього”, в якому “об’єктом зображення стає саме літературне зображення”. Таким чином, метатекст можна визначити як елементи або особливі характеристики тексту, які мають саморефлексивний характер, натякають на процес створення цього самого тексту і руйнують у сприйнятті читача ілюзію реальності твору. Важливо також зазначити, що метатекстуальність може бути властива лише художнім творам, у яких автор створює окремий внутрішній світ і власну реальність. Нехудожні тексти не створюють окремої реальності, відповідно, не може бути і засобів, які б її порушували.

Крім поняття метатекст, у сучасній лінгвістиці також розробляється поняття *метакомунікації*. Цей термін був введений у філологічний науковий обіг у середині 60-х років ХХ ст. П. Вацлавіком [4, с. 40, 63, 83], який розглядає метакомунікацію як комунікацію про комунікацію, розуміючи під цим отримання інформації, але не на змістовому рівні, а на рівні формування “особистого сприйняття співрозмовника”, тобто на рівні, на якому комуніканти інформують один одного про своє ставлення.

М. Л. Макаров розуміє метакомунікацію як “ту частину спілкування, що спрямована сама на себе, на спілкування в цілому і його різноманітні аспекти” [14, с. 197]. На його думку, метакомунікативні функції можуть виконувати різні елементи дискурсу: звук, інтонація, частка, вигук, окреме слово або цілі ходи (висловлювання) і обміни (діалоги). Головна риса метакомунікативних ходів полягає в тому, що вони якимось чином організують та структурують мовлення. Як бачимо, основною метою введення в дискурс метакомунікативних компонентів є оптимізація спілкування, його структурування, коригування, забезпечення його успішності. Безперечно, метакомунікативні ходи присутні у всіх літературних та інших художніх творах як невід’ємна частина будь-яких діалогів між героями чи авторського тексту. Але хоча ці ходи і виходять трохи вище за площину самої комунікації, вони існують в межах тієї ж реальності, що і сама комунікація.

У цьому дослідженні вирішено послуговуватися поняттям метатексту, близьким до визначення Ю. М. Лотмана [13, с. 23]: “текст, звернений не тільки до предмета, а і до авторського слова про нього”, в якому “об’єктом зображення стає саме літературне

зображення”. Це визначення видається найзручнішим, оскільки метою цього дослідження є лінгвістичні розвідки епізодів метатекстуальності кінодискурсу гетерогенного характеру (текстових, звукових, візуальних), які містять вказівки на те, що цей кінодискурс презентує себе не лише як результат (продукт), а і як *процес креативної діяльності*.

Термін “метатеатр” на сьогоднішній день розглядається як вид театру або елементи окремої п’єси, що коментують щодо неї самої, привертаючи увагу до обставин її створення, до співвідношення між реальністю п’єси та зовнішньою (справжньою) реальністю. Термін “метатеатр” був запропонований американським драматургом і театральним критиком Л. Абелем (1910-2001) 1963 року. Під ним розуміється театр (п’єса), проблематика якого (якої) звернена до самого театру і який, відповідно, “говорить” сам про себе, “представляє самого себе” [15; 26]. На сьогодні під терміном “метатеатральність” загальноприйнято розуміти прийоми, за допомогою яких п’єса робить коментарі щодо себе самої, привертаючи увагу аудиторії до умов та обставин її створення та постановки, вказуючи на те, що у п’єси є аудиторія, що актори є акторами, викриваючи “несправжність” постановки [31]. Відповідно, прийоми, що використовуються для порушення ілюзії реальності у театрі, тобто метатеатральні прийоми, у сукупності називаються “проламування четвертої стіни”.

Отже, метатеатр – це елементи п’єси, що привертають увагу глядачів до обставин її створення або до того, що п’єса – це твір мистецтва, і що вона існує в реальному світі, і підкреслюють відносини цих двох реальностей [3; 16; 26; 29]. У сучасному медіа-просторі, зокрема в Інтернет-блогах та на форумах, при обговоренні фільмів часто використовується термін “метакіно” (“metacinema”). Зміст, який вкладають у це поняття, завжди приблизно однаковий: “кіно про кіно” або “фільми про фільми”. На деяких сайтах можна зустріти спроби більш конкретно визначити цей термін: метакіно – це стиль фільмовиробництва, в якому фільм представлено як історію про його створення; це фільми, в яких процес виробництва (і перегляду) фільму є частиною досвіду і частиною розповіді.

Повноцінних наукових праць, які б детально розглядали суть цього поняття, наразі існує небагато. В російськомовному просторі існує всього одна книга, присвячена цій тематиці, – “Метакіно” О. Аронсона [1, с. 8]. Щоправда, як зазначає сам автор, “ця книга не стільки про кіно, не про фільми і режисерів, скільки про зміни, про ті сприйняття, мислення, досвід існування в сучасному світі, у світі, де вже існує кінематограф, у світі, в якому образи функціонують уже, загалом, як “кінематографічні””.

Х. Моура з Університету Торонто, що займається вивченням питань сучасного мистецтва і кінематографу зокрема, пропонує наступне визначення поняття “метакіно”: “буквально це кіно про кіно, яке самосвідомо коментує фільми та їх створення і перегляд” [30]. Ці саморефлексивні, багатошарові розповіді можуть бути про письменника, що намагається написати сценарій, про кінорежисера, що намагається зняти фільм, про глядача, що намагається фільм переглянути, або навіть про героя, який усвідомлює, що він є дійовою особою фільму. Метакіно часто стирає межі між вигадкою та реальністю і в результаті ставить питання про написання, перегляд фільмів та про фільми взагалі.

Письменниця і кінокритик К. Рубінштейн із Каліфорнії у статті “What the Heck is Meta-Cinema?” визначає метакіно як “самосвідоме та таке, що покликається саме

на себе”, “знає, що воно кіно” [32]. Вона також наводить три основні шляхи, якими фільм може “покликатися сам на себе”:

1. Фільм визнає свого творця чи обставини свого створення.

2. Фільм усвідомлює наявність глядачів. Це стратегія, що доволі часто зустрічається у фільмах, у формі “проломлення героєм четвертої стіни”. Прикладом може бути звертання героя не до напарника по кадру, а до глядачів. Зазвичай розповідь голосу за кадром не вважається “мета”, оскільки він позначає розповідь дійової особи “зсередини його мозку” або “зсередини вигаданого світу фільму”.

3. Фільм прямо визнає той факт, що є фільмом. Коли фільм свідомий того, що існує в межах кінематографічних умовностей, його можна вважати “мета”. Для цього існує багато способів, і їх важко визначити й описати. Прикладом може бути визнання фільмом своєї матеріальності (герої помічають плями і пошкодження на кіноплівці, на якій самі зображені).

Кінокритик і журналіст Дж. Бейлі [27], аналізуючи фільми, які, на його думку, можна віднести до класу “мета”, виділяє наступні прийоми:

1) герої фільму самі є поціновувачами кінематографа, знають, за якими правилами зазвичай розгортаються події у фільмах певного жанру, і діють відповідно до цих правил;

2) герой фільму всередині фільму виходить із нього в реальність основного фільму;

3) голос за кадром, що коментує події, разом із тим критикує процес створення фільму;

4) усі актори грають вигаданих героїв, а один грає самого себе;

5) герої взаємодіють із титрами чи іншими позначками, що наводить на думку про матеріальність фільму;

6) змішування елементів різних епох, наприклад, герої подій, що відбуваються у Середньовіччі, з’являються в одному кадрі із сучасними людьми.

Подібні засоби покликають завадити глядачам повністю заглибитися в розповідь. У результаті вони втрачають віру в реальність і правдоподібність історії, виходять з емоційного занурення в те, що бачать, і можуть зайнятися раціональним аналізом побаченого.

У ході дослідження було встановлено наступні *метатекстуальні прийоми*: прийоми текстового рівня, прийоми візуального рівня, прийоми інтерактивного рівня (розподіляються на інтерактивно-візуальні, інтерактивно-звукові та інтерактивно-візуально-звукові), прийоми сюжетного рівня, інтертекстуальні прийоми.

• **Метатекстуальні прийоми текстового рівня:** до цього рівня належать елементи діалогів між героями фільму, в яких містяться текстові вказівки чи натяки на те, що героям відомо, що вони знаходяться всередині твору та що за ними спостерігає глядацька аудиторія.

Героїня фільму “Епілог” (2001) звертається до глядача, натякаючи, що знає про наявність тих, хто за нею спостерігає.

“But... if you think eight months of cancer treatment is tedious for all of you, consider how it feels to play my part”

(Епілог, 2001, режисер – Майк Ніколс)

• **Метатекстуальні прийоми візуального рівня:**

На візуальному рівні творці фільму можуть застосовувати прийоми, що якимось чином натякають на матеріальність фільму, його завершеність як твору і кінопродукту.

Так, у стрічці “Бійцівський клуб” (1999) на екрані можна спостерігати край плівки, на яку знято фільм. У такий спосіб автори фільму нагадують глядачеві, що ними переглядається готовий твір, знятий і записаний на матеріальному носіїві.



(Бійцівський клуб, 1999, режисер – Девід Фінчер)

- **Метатекстуальні прийоми інтерактивного рівня:** до цього рівня належать елементи кінодискурсу, в яких прямо визнається факт наявності глядача і відбувається взаємодія з ним. Така взаємодія може відбуватися із залученням одного або кількох каналів передачі інформації, тому доцільно розділити ці прийоми на три підвиди: інтерактивно-візуальні, інтерактивно-звукові та інтерактивно-візуально-звукові.

Інтерактивно-візуальний метатекстуальний прийом знаходимо у фільмі “Чому я фарбувала губи перед мастектомією” (2006), де героїня, що проходить хіміотерапію і почувається недобре, їде в ліфті зі своїм колегою. Після привітання з його боку героїня спрямовує свій погляд до камери, немовби натякаючи глядачеві на несвоечасність цієї зустрічі, після чого повертається до колеги з привітанням у відповідь.



(Чому я фарбувала губи перед мастектомією, 2006, режисер – Пітер Вернер)

Інтерактивно-звукові метатекстуальні прийоми зазвичай мають форму монологу героя на фоні кадрів, що не мають жодних натяків на вихід із реальності фільму. Наголосимо, що голос за кадром не завжди є метатекстуальним прийомом; його можна вважати таким лише тоді, коли в тексті простежуються натяки на визнання наявності глядача кінострічки.

Героїня фільму “Епілог” (2001) пояснює глядачам, за яким принципом дібрано ті моменти, що показано у фільмі, й ділиться своїми переживаннями і відчуттями щодо того, як повільно плине час у клініці.



“Do not forget... that you are seeing the most interesting aspects of my tenure as an in-patient receiving experimental chemotherapy for advanced metastatic ovarian cancer. But as I am a scholar I feel obliged to document what it is like here most of the time... between the dramatic climaxes. In truth, it is like this: You cannot imagine... how time can be so still”.

(Епілог, 2001, режисер – Майк Ніколс)

Зображення на екрані жодним чином не натякає на визнання фільмом наявності глядацької аудиторії, але слова героїні звернені до неї. Хвора не лише просить уваги глядача, вона обговорює з ним події, що мають місце у фільмі: героїня свідомо того, що глядач бачить уже відредаговану версію “*the most interesting aspects of my tenure as an in-patient receiving experimental chemotherapy*”, завершений твір кіномистецтва.

Інтерактивно-візуально-звукові метатекстуальні прийоми характеризуються залученням одночасно двох каналів сприйняття інформації глядачем – зорового і слухового. За результатами нашого дослідження, одним із найпоширеніших прийомів цього рівня є так званий “пролом четвертої стіни” [32], тобто вербальне звертання героя до глядача з одночасним поглядом у камеру. Подібний прийом може фігурувати у формі інтерв’ю, бесіди, в якій глядача вважають другом, або розмови, в якій прямо вказується на відносини “кінофільм/творці фільму – кіноглядач”.

Прикладом подібного прийому може слугувати сцена з фільму “Забавні ігри”. Молоді злочинці б’ються об заклад із жертвами щодо того, чи доживуть останні до ранку. Один із них, Пол, повертається до камери і каже:



“I mean, what do you think? You think they stand a chance? Well, you’re on their side, aren’t you? Who are you betting on, hmm?”

(Забавні ігри, 1997, режисер – Міхаель Ганеке)

Герой стрічки звертається до глядачів і просить зробити прогноз щодо подальшого розвитку подій у фільмі. “Пролом четвертої стіни” тут поєднано з обговоренням традицій і правил створення кіно, глядачеві ніби пропонується згадати свій попередній досвід перегляду трилерів і оцінити можливість щасливого кінця в цій стрічці. Пізніше, коли вимучені жертви просять припинити знущання, Пол знову звертається до глядача з подібним запитанням:



“Do you think it’s enough? But you want a real ending, with plausible plot development, don’t you?”

(Забавні ігри, 1997, режисер – Міхаель Ганеке)

У цій фразі також підтверджується знання героями того, що в них є публіка і що вони у цей момент займаються створенням художнього твору – розповіді з певним

сюжетом і фіналом. У такий спосіб на глядача покладається відповідальність за події, що відбуваються. Герой заявляє, що знає, чого хоче глядач, – жорстокості, а не раптового щасливого кінця; продовжуючи дивитися фільм, глядач ніби пасивно погоджується з такою характеристикою і стає співучасником злочину.

У фільмі “Чому я фарбувала губи перед мастектомією” також зустрічаємо прийом інтерактивно-візуально-звукового рівня у формі звертання до глядачів: коли медсестра запрошує героїню, яка очікує на результати біопсії, до кабінету лікаря, героїня передчуває, що розмова буде серйозною, а новини невтішними. Вона повертається до камери і запитують:



“Did someone just suck all of the oxygen out of the room?”

(Чому я фарбувала губи перед мастектомією, 2006, режисер – Пітер Вернер)

Використовуючи такий підхід, творці фільму перетворюють його на щирі розмову; глядач забуває, що переглядає вигаданий художній твір, і через це досягається вища інтенсивність емоцій, підсилюється художній прийом “документалізації” кінострічки.



Ще один приклад знаходимо у фільмі “Учитель на заміну”. Головний герой працює вчителем, що ходить із школи у школу, замінюючи вчителів, які хворіють чи не можуть працювати з інших причин. Дивлячись у камеру, він розповідає та розмірковує про свій досвід роботи вчителем та ділиться думками з приводу ролі вчителя в житті молодій людини.

“Most of the teachers here, at one point, they believed that they could make a difference. You know, I know how important it is to have guidance and to have ... someone help understand the complexities of the world that we live in”.

(Учитель на заміну, 2011, режисер – Тоні Кай)

У фільмі “Епілог” (2001), коли хіміотерапевтичне лікування не дає результату, а головна героїня починає страждати від жахливого болю, її лікаря викликають до лікарні посеред ночі, і він, увійшовши до палати, ставить запитання, відповідь на яке очевидна з першого погляду на хвору жінку:

“Dr. Bearing, are you in pain?”

Героїня шокована цим запитанням і ділиться з глядачем своїми відчуттями, неначе продовжуючи розмову з глядачем, яку вела до цього і яку перервав лікар.

“I don't believe this!”



(Епілог, 2001, режисер – Майк Ніколс)

- **Метатекстуальні прийоми сюжетного рівня:** метаприйоми сюжетного рівня покликані створити у глядача відчуття, що фільм створюється прямо перед його очима. Їх складно втілити у фільмі, ще складніше їх помітити і розшифрувати. Звернемося до прикладів прийомів сюжетного рівня, що знаходимо у фільмі “Бійцівський клуб” (1999):

- наприкінці фільму повторюється сцена, якою фільм відкривається (допит і катування Оповідача), але замість фрази *“I cannot think of anything”* герой говорить *“I still”*

cannot think of anything”, демонструючи, що він свідомий того, що щойно відбувся кінематографічний часовий зсув;

- за сюжетом, Тайлер працює кіномеханіком і вставляє у фільми кадри з інших фільмів. Наприкінці самого фільму, перед титрами, вставлено короткий фрагмент з іншого фільму. Видається, що герой фільму насправді може виявитися його творцем. У такий спосіб розмиваються межі між реальністю і світом фільму;

- оповідач, чий голос звучить за кадром, має владу над ходом фільму: він може зупинитися в середині розповіді й повернутися до попередніх подій. У такий спосіб визнається той факт, що фільм є вже готовим твором, який можна “погортати”.

(Бійцівський клуб, 1999, режисер – Девід Фінчер)

Стрічка “Забавні ігри” (1997) демонструє подібний прийом: коли напарника Пола раптово вбивають, він хапає пульт дистанційного управління від телевізора і відмотує події до того моменту, доки все не вийшло з-під його контролю. Глядачеві демонструється, що герої контролюють перебіг подій і можуть навіть редагувати готовий кіностріп.

(Забавні ігри, 1997, режисер – Міхаель Ганеке)

У фінальній частині кінострічки “Епілог” (2001) героїня промовляє наступні слова: *«Hi. How are you feeling today? These are my last coherent lines. I'll have to leave the action to the professionals. It came so quickly, after taking so long. There's not even time for a proper conclusion»*.

(Епілог, 2001, режисер – Майк Ніколс)

Героїня розглядає все, що з нею відбувається, і людей навколо себе як частину п'єси з відповідним фіналом (а proper conclusion). Звісно, ці слова можуть бути розглянуті як метафора життя, “весь світ театр, а люди в ньому – актори”. Але не можна заперечувати, що тут наявний і інший рівень смислу – відчуття героїні, що вона бере участь у виставі.

• **Метатекстуальні прийоми інтертекстуального рівня:** інтертекстуальні зв'язки, що пов'язують цей фільм з іншими творами або фактами дійсності, також розмивають межі між реальним світом і світом кінострічки. У фільмі “Бійцівський клуб” (1999) знаходимо наступний приклад: проголошуючи промову перед членами Клубу, Тайлер говорить: *“We've all been raised on television to believe that one day we'd all be millionaires, and movie gods, and rock stars”*. Роблячи акцент на слові “rock stars”, він дивиться на героя Джарета Лето, який уже на той момент дійсно був членом успішного рок-гурту.

Можна зробити висновок, що метатекстуальні прийоми в кінодискурсі належать до різних рівнів і є досить різноманітними за характером та функцією. У найбільш загальній класифікації їх можна поділити на два види – проломлення четвертої стіни (у різних виявах) і натяки та обговорення створення фільму всередині самого фільму. Прийоми першого типу діють більш різко, раптово повертаючи глядача до реального світу. Прийоми другого типу, які виконуються на рівні сюжету, ніби натякають глядачеві, що фільм є насправді фільмом, і запрошують поміркувати над ним самим і кінематографом взагалі.

Вважаємо, що проблема метатекстуальності в кінодискурсі заслугове на подальші наукові розвідки, серед перспектив яких вважаємо за потрібне акцентувати функціональну спрямованість метатекстуальних компонентів, їх варіативність у різних жанрах кінодискурсу, специфіку використання в національних кінодискурсах та потенціал використання цього прийому в окремому жанрі кінодискурсу – кіноадаптації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аронсон О. Метакино / О. Аронсон. – М. : Ад Маргинем, 2003. – 122 с. 2. Байкова С. А. Метатекст / С. А. Байкова // Знание. Понимание. Умение. – М. : Негосударственное некоммерческое образовательное учреждение высшего профессионального образования “Московский гуманитарный университет”, 2010. – № 3. – С. 248-250. 3. Быков А. А. Анатомия терминов. 400 словообразовательных элементов из латыни и греческого / А. А. Быков. – М. : ИЦ ЭНАС, 2007. – 115 с. 4. Вацлавик П. Прагматика человеческих коммуникаций: Изучение паттернов, патологий и парадоксов взаимодействия / П. Вацлавик, Дж. Бивин, Д. Джексон (пер. с англ. А. Суворовой). – М. : Апрель-Пресс, ЭКСМО-Пресс, 2000. – 320 с. 5. Вежибicka А. Метатекст в тексте / А. Вежибicka // Новое в зарубежной лингвистике. – Вып. 8. Лингвистика текста. – М., 1978. – С. 402-424. 6. Зайченко С. С. Некоторые особенности кинодискурса как знаковой системы / С. С. Зайченко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота, 2011. – Вып. 4 (11). – С. 82–86. 7. Зарецкая А. Н. Особенности реализации подтекста в кинодискурсе: монография / А. Н. Зарецкая. – Челябинск : Абрис, 2002. – 192 с. 8. Колодина Е. А. Статус кинодиалога в ряду соположенных понятий: кинодиалог, кинотеатр, кинодискурс / Е. А. Колодина // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2013. – № 2 (1). – С. 321-333. 9. Лавриненко И. Н. Критерии классификации кинодискурса / И. Н. Лавриненко // Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна. – 2012. – № 1003. – Романо-германська філологія. Методика викладання іноземних мов. – Вып. 70. – С. 41-44. 10. Легейда А. В. Кіноадаптація у синергетичній парадигмі: у пошуках синього птаха міждисциплінарної методології. // А. В. Легейда / Наукові записки. Серія “Філологічна”. – Острого: Видавництво Національного університету “Острозька академія” Вип 38. – 2013. – С. 203-206. 11. Легейда А. В. Література і кіно: процес адаптації як діалог медіум-середовищ / А. В. Легейда // П’ятий міжнародний науковий форум. Сучасна англістика і романістика: перший рубіж нового тисячоліття. Тези доповідей / За ред. В. О. Самохіної. – Х. : Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2013. – С. 106-108. 12. Легейда А. В. The Art of Screen Adaptation: Recognizing Semiotic Differences Or Thinking Out Of The Page / А. В. Легейда // Науковий Вісник Херсонського державного університету. Серія “Лінгвістика”: Збірник наукових праць. Випуск XX. – Херсон : ХДУ, 2013. – С. 184-191. 13. Лотман Ю. М. Семіотика кіно і проблеми кіноестетики / Ю. М. Лотман. – Таллін : Александра, 1973. – 140 с. 14. Макаров М. Л. Основы теории дискурса / М. Л. Макаров. – М. : ИТГДК “Гнозис”, 2003. – 280 с. 15. Паві П. Словник театру / П. Паві. – Львів, 2006. – 640 с. 16. Политько Е. Н. Метадрама в современном театре (к постановке проблемы) / Е. Н. Политько // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология: научный журнал. – Вып. 5(11). – Пермь, 2010. – С. 165-174. 17. Пшеничных А. М. Реперспективізація предметної ситуації в англomовному діалогічному дискурсі (на матеріалі мультимедійних ігрових кінотворів) : дис. ... кандидата філол. наук : спец. 10.02.04 “Германські мови” / Анастасія Миколаївна Пшеничных. – Харків : Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна, 2011. – 201 с. 18. Самкова М. А. Кинотеатр і кинодискурс: к проблеме разграничения понятий / М. А. Самкова // Филологические науки. Вопросы теории

и практики. – Тамбов : Грамота, 2011. – Вып. 1 (8). – С. 135-137. 19. *Слышкин Г. Г.* Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа) / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефермова. – М. : Водолей Publishers, 2004. – 153 с. 20. *Сонин А. Г.* Общепсихологические и когнитивные механизмы понимания мультимедийных текстов / А. Г. Сонин // Вопросы психолингвистики. – 2003. – № 1. – С. 43–56. 21. *Сорока Ю. Г.* Кинодискурс повседневности постмодерна / Ю. Г. Сорока // Постмодерн: новая магическая эпоха. Сб. статей / под ред. Л. Г. Ионина. – Харьков : Харьковский нац. ун-т им. В.Н. Каразина, 2002. – С. 47–49. 22. *Цивьян Ю. Г.* К метасемиотическому описанию повествования в кинематографе: труды по знаковым системам / Ю.Г. Цивьян. – Тарту : Тартуский ун-т, 1984. – Вып. 17. – С. 109-121. 23. *Эйзенштейн С.* Избранные произведения : в 6-ти т. / С. Эйзенштейн. – М. : Искусство, 1964. – Т. 2. – 567 с. 24. *Эко У.* О членениях кинематографического кода [Электронный ресурс] / У. Эко. – Режим доступа: <http://kinoseminar.livejournal.com/234358.html>. 25. *Яковлев Л. С.* Иллюзия наглядности (кинотекст в метрике пространства дискурсов современной российской идентичности) [Электронный ресурс] / Л. С. Яковлев // Международный журнал исследований культуры. – 2012. – № 2 (7). – Режим доступа: <http://culturalresearch.ru/ru/archives/85-kinotext>. 26. *Abel L.* Metatheatre / L. Abel. – London, 1960. – 342 p. 27. *Bailey J.* 10 Awesome Meta-Movies That Will Melt Your Mind / J. Bailey. – 2012. – Режим доступа: <http://flavorwire.com/327251/10-awesome-meta-movies-that-will-melt-your-mind>. 28. *Baldick C.* The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms / C. Baldick. – Oxford : Oxford University Press, 2004. – 280 p. 29. *Hornby R.* Drama, Metadrama, and Perception / R. Hornby. – Cranbury/London/Mississauga, Ontario: Associated University Presses, 1986. – 196 с. 30. *Moura H.* Reflection & Film. Metacinema or Metafilm / H. Moura. – 2011. – Режим доступа: <http://reflectionandfilm.blogspot.com/2011/12/metacinema-or-metafilm.html>. 31. *Rasmus A.* “I could a tale unfold...” From Metatheatre to Metacinema: Films within the Films in Shakespeare on Screen / A. Rasmus // *Cadernos de Tradução*. – No. 7. – Florianopolis: UFSC, 2001/1. – P. 147-168. 32. *Rubenstein K.* What the Heck is Meta-Cinema? / K. Rubenstein. – 2010. – Режим доступа: <http://girlincapex.hubpages.com/hub/Meta-Cinema>.

Стаття надійшла до редакції 25.09.2017

**Legeyda A., PhD., Associate Prof.
V. N. Karazin National University**

METATEXTUALITY IN CINEMA DISCOURSE

The research focuses on metatextuality phenomenon as well as its manifestations in cinema discourse as a semiotic system that is interpreted as a capacity of cinema discourse (cinematographic product) to explain and comment on the process of its own creation (the film in our case). Alongside, the illusion of the reality of a film is being ruined. The research sets out to establish the episodes of metatextuality of cinema discourse of a heterogeneous character (textual, visual, interactive, plot-based and intertextual) containing the indications to the fact that this cinema discourse presents itself not only as a result (cinematographic product), but also as a process of creative activity.

Key words: *metatextuality, metatext, cinema discourse, metatextual operation, cinematographic product, textual level, visual level, interactive level, plot-based level, intertextual level.*

METATEXTUALITÉ DANS LE DISCOURS DU CINÉMA

La recherche se concentre sur le phénomène de la métatextualité, ainsi que ses manifestations dans le discours cinématographique en tant que le système sémiotique, qui est interprété comme une capacité de discours cinématographique (le produit cinématographique) pour expliquer et commenter le processus de sa propre création (le film dans notre cas). Parallèlement, l'illusion de la réalité d'un film est en ruine. La recherche vise à établir les épisodes de la métatextualité du discours cinématographique d'un caractère hétérogène (textuel, visuel, interactif, basé sur l'intrigue et intertextuel) contenant les indications pour le fait que ce discours du cinéma se présente non seulement comme un résultat (le produit cinématographique), mais aussi comme un processus d'activité créative.

Key mots: *la metatextualité, le metatext, le discours cinématographique, l'opération métatextuelle, le produit cinématographique, le niveau textuel, le niveau visuel, le niveau interactif, le niveau basé sur l'intrigue, niveau intertextuel.*

УДК 811.512.161

*Логвиненко І. А., вискл.
Харківський національний педагогічний університет
імені Г. С. Сковороди*

НАЦІОНАЛЬНА КАРТИНА СВІТУ КРИЗЬ ПРИЗМУ ТУРЕЦЬКОЇ АНТРОПОНІМІКИ

У статті досліджено деякі особливості національної картини світу турецького народу на основі семантичного аналізу сучасних турецьких антропонімів. Антропоніми розглядаються автором як знаки на межі мови і культури. Створено класифікацію турецьких антропонімів за їх прямим семантичним значенням.

Ключові слова: *національна картина світу, антропоніми, мова, культура.*

В останні десятиліття лінгвісти активно користуються терміном “картина світу”. У сучасних філологічних дослідженнях, що стосуються означеного питання, виділяється досить велика кількість різноманітних картин світу: “мовна картина світу”, “релігійна картина світу”, “національна картина світу”, “філософська картина світу”, “інформаційна картина світу”, “фізична картина світу”, “художня (поетична) картина світу”, “наукова картина світу”, “наївна картина світу” (термін Ю. Д. Апресяна), “філософська картина світу”, “концептуальна (або понятєва) картина світу” тощо.

У сучасній лінгвістиці під картиною світу розуміється “вихідний глобальний образ світу, що лежить в основі світобачення людини, репрезентує сутнісні властивості світу в розумінні її носіїв, що є результатом всієї духовної діяльності людини” [8, с. 20].

Характерна риса картини світу – її суб’єктивність. Картина світу, що складається у свідомості індивіда і навіть цілого суспільства, – це не дзеркальне відображення світу, а його переосмислення, образ, певна система, вторинна щодо реального світу.