

*Домбругова Наталія Михайлівна,
заслужений працівник культури України,
завідувач кафедри звукорежисури
Інституту екранних мистецтв
Київського національного університету
театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого
sound_design_knutkit@ukr.net
ORCID: 0000-0003-1290-0914*

СЕМІОТИКА САУНД-ДИЗАЙНУ В КІНО

*Мета статті – окреслити специфіку саунд-дизайну як знакової системи у структурі фільму. **Методологія** дослідження включає семиотичний підхід і залучення деяких постструктуралістських концепцій (зокрема «порожнього знаку»), також присутня постфеноменологічна оптика погляду і медіа-теорія Бориса Гройса. **Наукова новизна** полягає у тому, що вперше здійснено спробу виявити концептуальне ядро саунд-дизайну з позиції симулятивності індексного поля і онтології субмедіальної поверхні. **Висновки.** Якщо кіно в цілому намагається створити враження «правдивої історії», то логічно уявити, що таку саму функцію покликані виконувати і окремі компоненти фільму, не виключаючи і звук. Саунд-дизайн покликаний створювати не «реалістичну» картину (оскільки доступу до реальності у нас немає), а картину, що викликає довіру. Точніше, відчуття, що балансує між довірою і підозрою (користуючись теорією Бориса Гройса). Тому замість слова «реальність» варто використовувати слово «правдоподібність» (credibility), яка є, передусім, функцією контексту, особливо коли стосується озвучення явищ і предметів, яких не існує у реальному світі. По відношенню до звуку в кіно «реальність» є не епістемічною категорією (оскільки дійти до «справжнього» звучання речей неможливо), а етичною. Принаймні відчуття «правдоподібності» має безпосереднє відношення до етичних вимірів людського буття. З точки зору знакової системи саунд-дизайн являє собою унікальний приклад симуляції індексного поля, оскільки поєднує дві «матеріальності» – зображення без звуку (події на екрані) і звук без зображення (озвучення подій на екрані в студійних умовах).*

***Ключові слова:** кінематограф, саунд-дизайн, звуковий образ фільму, звукорежисура, звукозапис, симуляція.*

Домбругова Наталія Михайлівна, заслуженный работник культуры Украины, заведующая кафедры звукорежиссуры Института экранных искусств Киевского национального университета театра, кино и телевидения имени И. К. Карпенко-Карого

Семиотика саунд-дизайна в кино

*Цель статьи – определить специфику саунд-дизайна как знаковой системы в структуре фильма. **Методология** исследования включает семиотический подход и привлечение некоторых постструктуралистских концепций (в частности «пустого знака»), также присутствует постфеноменологическая оптика взгляда и медиа-теория Бориса Гройса. **Научная новизна** заключается в том, что впервые предпринята попытка выявить концептуальное ядро саунд-дизайна с позиции симулятивности индексного поля и онтологии субмедіальной поверхности. **Выводы.** Если кино в целом пытается создать впечатление «правдивой истории», то логично предположить, что такую же функцию призваны выполнять и отдельные компоненты фильма, не исключая и звук. Саунд-дизайн призван создавать не «реалистичную» картину (поскольку непосредственного доступа к реальности у нас нет), а картину, вызывающую доверие. Точнее, то ощущение, что балансирует между доверием и подозрением (пользуясь теорией Бориса Гройса). Поэтому вместо слова*

«реальность» следует использовать слово «правдоподобие» (*credibility*), которое является, прежде всего, функцией контекста, особенно что касается озвучивания явлений и предметов, которых не существует в реальном мире. По отношению к звуку в кино «реальность» является не эпистемической категорией (так как добраться до «настоящего» звучания вещей невозможно), а этической. По крайней мере, ощущение «правдоподобия» имеет непосредственное отношение к этическим измерениям человеческого бытия. С точки зрения знаковой системы саунд-дизайн представляет собой уникальный пример симуляции индексного поля, поскольку объединяет две «материальности» – изображение без звука (события на экране) и звук без изображения (озвучка событий на экране в студийных условиях).

Ключевые слова: кинематограф, саунд-дизайн, звуковой образ фильма, звукорежиссура, симуляция.

Dombrugova Natalia, head of the Department of sound engineering of the Kiev National I. K. Karpenko-Kary Theatre, Cinema and Television University

Semiotics of motion picture sound design

The purpose of the article is to determine the specificity of sound design as a sign system in the structure of the film. *The methodology* of the study includes a semiotic approach and the involvement of some poststructuralist concepts (in particular, an "empty sign"), there is also a post-phenomenological optics of view and a media theory of Boris Groys. *Scientific novelty* lies in the fact that for the first time an attempt has been made to reveal the conceptual core of sound design from the position of the simulated index field and the ontology of the submedial surface. *Conclusions.* If the movie as a whole is trying to create the impression of a "true story", it is logical to assume that individual components of the film perform the same function, not excluding the sound. Sound design is designed not to create a "realistic" image (because we do not have immediate access to reality), but an image that inspires confidence. More precisely, the feeling that balances between trust and suspicion (using the media-theory of Boris Groys). Therefore, instead of the word "reality", the word "credibility" should be used, which is primarily a function of the context (especially with regard to the sounding of phenomena and objects that do not exist in the real world). In relation to sound in cinema, "reality" is not an epistemic category (as it is impossible to get to the "real" sound of things), but ethical. At least, the sense of "likelihood" has a direct bearing on the ethical dimensions of human existence. From the point of view of the sign system, sound design is a unique example of an index field simulation, because it combines two "materialities" — an image without sound (events on the screen) and sound without an image (the dubbing of events on the screen in studio conditions).

Key words: motion picture, sound design, film sound image, sound engineering, sound recording, simulation.

Актуальність теми дослідження. Звук у кіно є досі «білою плямою» для кінознавства, принаймні вітчизняного. Існують одиниці робіт, присвячених комплексному дослідженню звукового образу фільму, а не лише вузькопрофесійним аспектам роботи звукорежисера у кіно. Семіотика кіно досліджує візуальні коди (пригадати хоча б праці Юрія Лотмана, Умберто Еко і Крістіана Меца, а також Р. Стема, Р. Біргойна і С. Льюїса), але оминає звукові. У даному випадку, звісно, мається на увазі не музика у кіно, що вже отримала певне академічне освітлення, починаючи з хрестоматійної праці З. Лісси, а саме шумовий ряд. Теоретична думка не сягає далі окреслення «семантики шумів», їх класифікації і деякої естетичної рефлексії. Більш серйозні дослідження потребують залучення широкої методології, зокрема останні здобутки STS (*Science and Technology Studies*), такі як матеріальна герменевтика і постфеноменологія. Семіотичне дослідження саунд-дизайну потребує

усвідомлення сутності індексних звукознакових систем як таких і глибинної структури звукового ландшафту сучасності, чого, на жаль, сучасному кінознавству, як і мистецтвознавству загалом, бракує.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У вітчизняному кінознавстві чи не єдиним серйозним дослідженням, присвяченим комплексній теорії звукового образу (а не лише музики) фільму, є дисертація О. Бут «Звук як компонент образної структури фільму» (2007). Щодо саунд-дизайну, то зарубіжні публікації мають здебільшого прикладний або науково-популярний характер, наприклад «*Creating Sounds from Scratch: A Practical Guide to Music Synthesis Producers and Composers*» А. Пероло (2017 р.) або «*The Game Audio Tutorial: A Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games*» Р. Стівенса (2011). Певні теоретичні узагальнення щодо естетики і семантики саунд-дизайну можна зустріти у книзі «*Sound Design and Science Fiction*» У. Вілінгтона (2007). Але у будь-якому разі даний дискурс надзвичайно далекий від «заповнення», як щодо емпіричних досліджень, так і щодо самої методології.

Мета статті – окреслити специфіку саунд-дизайну як знакової системи у структурі фільму.

Виклад основного матеріалу. Будь-яке поєднання зображення зі звуком у всій множині їхніх проявів можна розглядати з позиції знакової системи. Це означає, що у відповідність до певної речі або явища ставиться певне звучання. Так, найпростіше це уявити на прикладі вербальної мови: кожній букві відводиться окремий звук. Ми ідентифікуємо музичні інструменти за їхніми характерними тембрами. Більшість фізичних процесів, з якими ми стикаємось у повсякденному житті, мають своє власне звучання. Такий тип знаків має назву *індексних*, тобто тих, які пов'язують означник і означуване причинно-наслідковими зв'язками, які формуються у результаті засвоєння закономірностей функціонування живої і неживої природи [2]. Такі знаки є функціональними, а не конвенціональними, оскільки виникають без попередньої «домовленості». Так, дим є індексним знаком вогню, оскільки безпосередньо вказує на свою причину.

На відміну від абстрактних знаків (скажімо, букв алфавіту), у звукових індексних знаків є власний «зміст». Зазвичай вважається, що «тіло знаку» – специфічна матеріальна субстанція, що поєднує власне форму і «фактуру» – характерне лише для іконічних знаків (як це відбувається у живописі). В інших випадках «матеріал» знаку не грає суттєвої ролі для передачі інформації. Дійсно, коли ми маємо справу із звуковими сигналами (наприклад, звук дверного дзвінка або автомобільної сирени), ніхто зазвичай не звертає уваги на тембральні якості даних звуків. Але у випадку музичного мистецтва сам тембр інструментів починає бути об'єктом споглядання і оцінюватись за допомогою певних естетичних критеріїв. Модерністський шлях емансипації «матеріалу» у живописі (коли на перший план виходять колір, форма, фактура) має аналогії і у музиці (пригадати хоча б оркестрові твори Джачінто Шелсі). Загалом, як стверджує Борис Гройс (і не тільки він), література і мистецтво ХХ століття має надзвичайно впливову програму по виявленню «мови», якою розмовляє сам медіум [1, 181].

Із іменем Едмунда Гуссерля пов'язують ідею «прозорості знака». «У самому простому випадку це поняття пояснюється спогляданням картини. В першу мить ми усвідомлюємо, що перед нами полотно з нанесеними на нього кольоровими плямами. Але після цього ми починаємо бачити дерева, небо, людей <...> Матеріальна плоскість картини, пропустивши наш погляд крізь себе, стає неначе “прозорою”» [5, 122]. Сам Чарльз Пірс у фундаментальній якості іконічного знаку – його вмотивованості – бачив здатність знаку не тільки замінювати об'єкт, але і «ставати нам», перетворюючись на «безпосередній образ». Це означає, що іконічні знаки настільки зливаються зі своїми об'єктами, що людина, розглядаючи будь-яке зображення, може втрачати усвідомлення; що перед ним не реальна річ, а її «заступник». На думку Пірса, іконічні знаки настільки замінюють свої об'єкти, що ледве можуть бути відрізані від них [2]. Звичайно, Пірс дещо перебільшував, оскільки відрізнити пласке зображення від реального тривимірного світу все ж можливо, яким би реалістичним зображення не було.

Але цей закон розповсюджується і на інші типи знаків, як і взагалі на всі перцептивні структури досвіду. Гештальт-психологія (засновники якої, як відомо, серйозно надихались творчістю Гуссерля) виділяє «фігуру» і «фон», які, будучи наслідком дії універсальних психічних механізмів, певним чином структурують чуттєві дані, отримані із зовнішнього світу. Саме тому заглиблення у «матеріал» будь-якого знаку, незалежно від естетичної цінності даного «матеріалу», призводить до порушення смислової цілісності самого знаку, оскільки порушується смислова «перспектива». На прикладі знову ж таки живопису це може бути проілюстроване надмірним наближенням до картини, коли перед нашим поглядом постає лише чистий колір, мазки фарби і фактура полотна. Надмірне є віддалення від картини перетворює її на неясну кольорову пляму. Мистецтвознавець Михайло Ямпольський у циклі есе «Про близьке» називає такий погляд «неміметичним зором» [6].

Отже, наша картина містить у своєму складі звукознакову систему, де речі, живі істоти і процеси є означуваними, а звуки, типово асоційовані з ними – означниками. Якщо на момент появи структурної лінгвістики існували надії, що у логіку знакових систем можна вмістити абсолютно все (і до сьогодні не вщухають суперечки щодо виявлення специфічної «мови» музики, наприклад), то постструктуралізм поставив питання про самодостатність знакових систем і «відсторонив» їх від можливості адекватного описання світу, «як він є» [3]. Тому сьогодні по відношенню до будь-якої знакової системи виникає не тільки питання «що вона *може* позначати», а і протилежне – чого вона *не* може, що саме залишається «поза кадром» у результаті трансляції аналогових сигналів у цифровій формі (оскільки будь-яка знакова система є цифровим способом представлення інформації).

Питання, які безпосередньо пов'язані із темою статті, можуть бути сформульовані наступним чином. Що може бути незвичного у звучанні звичних речей? Наскільки звукова картина світу є «об'єктивною», незалежною від нашого досвіду? Яким чином «звучання речей» у нашому уявленні поступово змінюється і як це корелює із інструментами, які ми використовуємо

для пізнання світу (наприклад, мікрофонами і гучномовцями)? Відповідь на ці запитання дозволить наблизитись до розуміння сутності саунд-дизайну в кіно з позиції семіотики.

Те, чим звукове кіно відрізняється від німого з позиції естетики і теорії медіа, кінознавство давно з'ясувало. Але чим відрізняється кіно, що виникло після Джека Фолі від, умовно кажучи, «чисто документального» кіно? Добре відомо, що технологія, автором якої є Фолі, виникла як життєва необхідність подолання недосконалостей тогочасної звукозаписуючої техніки (зокрема мікрофонів). Але поступове витіснення первинного звукового поля (того, що присутнє на знімальному майданчику) мало більш глибокі наслідки, ніж просто створення якісної, детальної звукової доріжки. Один надзвичайно важливий момент стосується специфіки одночасного сприйняття звукового і візуального рядів. Як відомо, у візуальній інформації пріоритет найбільший серед органів чуття, тому і сприйняття є більш «критичним», більш свідомим. Якщо по відношенню до, скажімо, музики (без візуальних стимулів) можливе *вслухування*, то у кіно звуковий ряд почасти витісняється на рівень підсвідомості, що обумовлює характерні особливості даної звукознакової системи.

Усі події, які зображуються на екрані, мають власне звучання. Принаймні, якщо ці події включають у себе взаємодію предметів, живих істот і фізичних процесів і не відбуваються у вакуумі. Тобто, усі фізичні дії потенційно можуть бути озвучені – так підказує нам логіка нашої картини світу. Якщо певні події *не* озвучені (або озвучені селективно), або озвучені не у повній мірі – подібну естетику можна назвати *субтрактивною*, направленою на «віднімання» (сам термін запозичено з теорії О. Бут щодо структури звукового образу фільму). Але такий хід подій є скоріше виключенням. А що є нормою, так це зворотна ситуація – коли певні події озвучуються *надмірно*. Занадто детально, занадто акцентовано – одним словом, дещо порушуючи закони реальності.

Наразі мова йде про шуми Фолі, які традиційно вважаються найбільш «натуральними» з шумових ефектів і привертають найменше уваги – але початок саунд-дизайну, як і «перебільшеної» естетики, відраховується саме з моменту, коли природній хід речей було порушено і денотативне поле (представлене подіями на екрані) отримало симулятивну знакову реальність, яка має інший час, місце і першопричину.

Не секрет (принаймні для людей, хоча б поверхнево знайомих з діяльністю звукового цеху), що дизайн шумів часто пов'язаний із виходом за межі нормальної сигніфікації. Хоча і *всі* події на екрані потенційно мають власне звучання, але не всі вони можуть бути згодом відтворені у павільйоні в процесі запису шумів. Тут можна, звісно, вести мову про певну «економіку Фолі» – відтворення масштабних звукових подій мінімальними засобами. Або хоча б не такими коштовними. Існує чимало прикладів фізичної взаємодії, які важко відтворити в студійних умовах, використовуючи *ті самі* предмети, що й на екрані. Наприклад, звуки бійки, які, власне, і під час зйомок фільму не лунають на повну силу через цілком зрозумілі причини. Взагалі, будь-які ефекти, пов'язані із травмами живої матерії, з самого початку кінематографу є

чисто симулятивними і спрямованими на *перебільшення*, і не тільки з етичних причин, а й з неможливості «доступу» до самої реальності, оскільки дані типи взаємодії аж ніяк не є розповсюдженими побутовими звуками і тому зазвичай не присутні у нашій звуковій картині світу (окрім, можливо, професійних медиків чи спортсменів). Те саме стосується звуків транспортних аварій або стихійних лих.

Відтак, навіть по відношенню до «нормальних» предметних взаємодій (тих, що зустрічаються у фізичній реальності нашого часу), часто застосовуються симулятивні стратегії, спрямовані не на передачу «реальності» (навіть якщо уявити, що вона існує), а забезпечення певних естетичних вимог. Очевидно, що у сучасному суспільстві, з урахуванням перцептивної «інфляції» (коли для досягнення відчуття задоволення стимули повинні ставати все більш інтенсивними), «перебільшена» естетика звуку у кіно має потенціал до подальшого зростання. Принаймні цей тренд можна чітко простежити з самого початку звукового кіно [7, 24].

Окрім чисто естетичного пояснення вищезазначених явищ можна навести і спекулятивний аргумент. Так, в звичайній ситуації знаки (у нашому випадку індексні) прив'язані до своїх референтів – подій фізичної реальності. Але як тільки цей зв'язок порушується, і звукові «знаки» починають створюватись *ex nihilo*, у студійних умовах, не маючи безпосереднього зв'язку із реальністю, окрім внутрішньокадрової мотивації, семіотичне середовище починає набувати автономного статусу, поза усяких гарантій з боку позатекстових феноменів. Презумпція «порожнього знаку» фундована постмодерністською критикою референціональної концепції мови і, в свою чергу, фондує відмову від розуміння смислу в якості гарантованого позатекстовим референтом і його інтерпретацію як релятивно-плюрального [3]. Безумовно, сам Джек Фолі у жодному разі не мав на меті позбавлення референтів їхнього індексного поля. Але сама *можливість* здійснити таку акцію мала надзвичайно потужні наслідки для усього подальшого розвитку кінематографу. Якщо винести за дужки претензії на «реалізм» і претензії на «естетику», то ми можемо сформулювати концептуальну основу саунд-дизайну з точки зору автономного семіотичного середовища (яким він в принципі і є). Сутність саунд-дизайну, його кінцева мета полягає у тому, щоб *будь-що* могло звучати як *будь-що*.

Імплементацию концепції «порожнього знаку» можна розглянути на прикладі музичного інструментарію. У нашій картині світу музичні інструменти і їхнє звучання поєднані у звукознакову систему, де самі інструменти виступають означуваними, а їхній тембр – означником. Таким чином утворюється індексне поле, що складається з дискретних одиниць, які ми у повсякденному житті і називаємо «звучання інструменту». Зрозуміло, що тут має місце певна редукція, коли менш важливі фактори відсіюються на користь більш важливих. Саме тому ми можемо вести мову про «типове» звучання інструментів, яке зберігає свою семантичну стабільність навіть у ситуаціях недостатньої роздільної здатності інформаційного каналу (так, ми без зусиль впізнаємо звучання музичного інструменту навіть крізь динамік телефону).

Але «звучання інструменту» не є результатом лише фізичної взаємодії. Будь-який інструмент має певну сонорну «ємність» – сукупність способів отримання звуку, включаючи нетрадиційні практики. Звичайно, що дизайн інструменту виконаний таким чином, що «підказує» найбільш прийнятну форму використання (тут варто пригадати поняття «афрданс» Джеймса Гібсона [4]). При першому погляді, скажімо, на скрипку навряд чи комусь спаде на думку, що основний спосіб звуковидобування на даному інструменті – стукотіння по корпусу і гра за підставкою. Але це не відмінняє того факту, що такий спосіб гри *можливий* і рано чи пізно буде використаний. При поступовому освоєнні інструментів і їхніх «недокументованих» можливостей однозначність індексного поля відступає перед полісемією (багатозначністю). Кожен інструмент тепер представлений не одним характерним звучанням, а цілою низкою «тембрів», які часто стають стильовими характеристиками.

Існує чимало прикладів такої полісемії. Наприклад, гра прийомом «слеп» на бас-гітарі або «підготовлене» фортепіано. Навіть звучання інструменту у нормальному режимі може суттєво відрізнитись в залежності від стильового контексту. Порівняймо, скажімо, манеру гри на саксофоні у джазі і в академічній музиці (варто було б пригадати, що історично саксофон з'явився у розрахунок на розширення саме традиційної оркестрової палітри). Деякі інструменти мають настільки відмінне звучання у записі і в реальному світі, що ми мимоволі переносимо їх «фонографічні» еквіваленти у світ речей. Так відбувається, наприклад, з ударною установкою, яка в записі сьогодні звучить набагато «краще», ніж наживо. Враховуючи вищесказане, можна зробити висновок, що «звучання інструменту» є також у певному сенсі і культурною конвенцією, а не лише способом гри.

З приходом мультитембральних синтезаторів і семплерів ситуація «однозначності» інструментарію докорінно змінилась. Якщо формально вважати синтезатор *одним* інструментом, то спектр його звучання (візьмемо, скажімо, класичний синтезатор 80-х років Roland D-50) може бути настільки широким, що годі й вести мову про певне специфічне (єдине!) «синтезаторне» звучання. Що вже казати про сучасні моделі (зокрема синтезатори фізичного моделювання), які можуть досконало імітувати будь-який акустичний тембр. Відтак, ми маємо типову ситуацію «порожнього знаку»: тембр інструменту існує поза всяким зв'язком із реальністю і не означає більш нічого, окрім самого себе.

Чим саунд-дизайн в кіно принципово відрізняється від чисто звукового (наприклад, синтез нових тембрів)? Головним чином тим, що у кіно ми маємо справу із послідовною деконструкцією і реконструкцією знакових систем. Якщо розглядати кіно як субмедіальну «поверхню», по відношенню до якої ми відчуваємо підозру (медіа-теорія Бориса Гройса [1]), то очевидно, що те, що відбувається «поза кадром», є для нас суцільною загадкою. Якщо із візуальним рядом існує деяка впевненість щодо реальності речей (принаймні перед нами *живі* люди, а не комп'ютерні моделі), то у випадку звуку ми просто не маємо доступу до первинної «реальності».

Те, як *насправді* звучать події на екрані завжди залишається для нас загадкою. Ми можемо лише здогадуватись, орієнтуючись на власний перцептивний досвід і уявний просторовий контекст кадру. Відтак, сам факт наявності саунд-дизайну в кіно свідчить про існування додаткового рівня реальності і апріорну полісемію індексного поля. Саунд-дизайн у кіно унікальний тим, що торкається одночасно *двох* планів «матеріальності»: тієї, що відбувається на екрані і яка позбавлена своїх знаків (первинного звукового поля), і тієї, що відбувається за кадром і навпаки позбавлена своїх референтів. У першому випадку ми маємо предмети без звуку, а в другому – звук без предметів. Суміщення цих двох матеріальностей у кінцевому аудіовізуальному образі призводить до зміщення означувальних «серій» (про це пише Дельоз у «Логіці смислу») і зрештою призводить до появи *нового* смислу.

Наукова новизна полягає у тому, що вперше здійснено спробу виявити концептуальне ядро саунд-дизайну з позиції симулятивності індексного поля і онтології субмедіальної поверхні.

Висновки. Якщо кіно, в цілому, намагається створити враження «правдивої історії», то логічно уявити, що таку саму функцію покликаний виконувати і окремі компоненти фільму, не виключаючи і звук. Саунд-дизайн покликаний створювати не «реалістичну» картину (оскільки доступу до реальності у нас немає), а картину, що викликає довіру. Точніше, відчуття, що балансує між довірою і підозрою (користуючись теорією Бориса Гройса). Тому замість слова «реальність» варто використовувати слово «правдоподібність» (*credibility*) [7, 98], яка є, передусім, функцією контексту, особливо коли стосується озвучення явищ і предметів, яких не існує у реальному світі. По відношенню до звуку в кіно «реальність» є не епістемічною категорією (оскільки дійти до «справжнього» звучання речей неможливо), а етичною. Принаймні відчуття «правдоподібності» має безпосереднє відношення до етичних вимірів людського буття. З точки зору знакової системи саунд-дизайн являє собою унікальний приклад симуляції індексного поля, оскільки поєднує дві «матеріальності» – зображення без звуку (події на екрані) і звук без зображення (озвучення подій на екрані в студійних умовах).

Література

1. Гройс Б. Под подозрением: феноменология медиа. Москва: Художественный проспект, 2006. 200 с.
2. Елина Е. Семиотика рекламы. URL: http://www.libma.ru/delovaja_literatura/semiotika_reklamy/p5.php
3. Можейко М. Пустой знак. URL: http://velikanov.ru/philosophy/pustoj_znak.asp
4. Наризный Д. Что такое аффордансы и как они улучшают юзабилити. URL: <https://netology.ru/blog/affordance-usability>
5. Степанов Ю. В трехмерном пространстве языка: семиотические проблемы лингвистики, философии, искусства. Москва: URSS, 2015. 336 с.
6. Ямпольский М. О близком: очерки немиметического зрения. URL: http://lukashevichus.info/knigi/yampolski_o_blizkom.pdf
7. Whittington W. Sound Design and Science Fiction. Austin, TX: University of Texas Press, 2007. 288 p.

References

1. Groys, B. (2006). Under suspicion: a phenomenology of media. Moscow: Khudozhestvennyj prospekt [in Russian].
2. Elina, E. (2009). Semiotics of advertising. Retrieved from http://www.libma.ru/delovaja_literatura/semiotika_reklamy/p5.php [in Russian].
3. Mozhejko, M. (2001). Empty sign. Retrieved from http://velikanov.ru/philosophy/pustoj_znak.asp [in Russian].
4. Narizhnyj, D. (2017). What is affordances and how do they improve usability. Retrieved from <https://netology.ru/blog/affordance-usability> [in Russian].
5. Stepanov, Yu. (2015). In the three-dimensional space of language: semiotic problems of linguistics, philosophy, art. Moscow: URSS [in Russian].
6. Yampolskij, M. (2001). On the near: essays of non-mimetic vision. Retrieved from http://lukashevichus.info/knigi/yampolski_o_blizkom.pdf [in Russian].
7. Whittington, W. (2007). Sound Design and Science Fiction. Austin: University of Texas Press [in English].

УДК 793.31(477)

*Перова Ганна Олексіївна,
заслужена артистка України,
доцент кафедри хореографії
Київського національного університету
культури і мистецтв
mikoseeva@ukr.net
ORCID: 0000-0003-0722-9775*

НАУКОВЕ ОСМИСЛЕННЯ УКРАЇНСЬКОГО НАРОДНОГО ТАНЦЮ: ВІД ВИТОКІВ ДО СЬОГОДЕННЯ

Мета статті – виявити основні етапи наукового осмислення українського народного танцю. *Методологія*. На основі аналізу наукової літератури, використання хронологічного підходу, методу систематизації стало можливим проведення науково-об'єктивного дослідження. *Наукова новизна*. Запропоновано періодизацію становлення та розвитку науково-теоретичного осмислення українського народного танцю. *Висновки*. Монографії, дисертації, наукові статті тощо, присвячені різним аспектам української народної танцювальної культури, містять історіографічний огляд, аналізують останні публікації під кутом зору теми праці, що виключає цілісність дослідження науково-теоретичного доробку з українського народного танцю. Попри наявність значного масиву наукової літератури комплексного дослідження теоретичний доробок з українського танцю не зазнав. Досить умовно можна виокремити основні етапи становлення та розвитку науково-теоретичного осмислення українського народного танцю: 20-і рр. ХХ ст. – формування теорії українського народного танцю (В. Верховинець); друга половина ХХ ст. – розвиток теорії українського народного танцю в історико-мистецтвознавчих та педагогічних дослідженнях; початок ХХІ ст. – розширення проблемного діапазону досліджень на матеріалі українського народного танцю.

Ключові слова: український народний танець, наукові праці з хореографії, танець, хореографія.