

Роль образности в кинопроизведении (на примере технических образов в зарубежных фантастических фильмах)

С. А. Панкратова✉

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения,
Санкт-Петербург, Россия

✉svetpankrat@yandex.ru

Введение. Рассматриваются особенности технической образной номинации в зарубежных фантастических кинофильмах. Целью статьи является анализ способов передачи технической образности в современных фильмах. Научная новизна состоит в обращении к современному когнитивному подходу к образной концептуализации, осуществляемой в целях демонстрации индивидуальной неповторимой картины мира в кинопроизведении. Объектом исследования выступают технические образы из англоязычных зарубежных кинофильмов о технике и компьютерах. Актуальность изучения технической образности определяется неизменно высоким уровнем популярности техносферы в наши дни по сравнению с иными (природными, биологическими) семантическими сферами.

Методология и источники. Применены частнолингвистические методы лингвистического наблюдения, описательный метод, метод количественных подсчетов и универсальный метод сравнения. Уникальная методика концептуального моделирования позволила реконструировать стоящие за отдельными образами фрагменты действительности. Метод «от противного» ставил вопрос о том, почему некоторые тематические поля не активированы в образной номинации. Информационную базу исследования составили более 500 технических образов современного английского языка, извлеченные методом сплошной выборки из более чем 30 художественных киносценариев, повествующих о мире техники, по данным интернет-ресурса *scripts.com*.

Результаты и обсуждение. Проведен анализ привлечения технической образности в зарубежном кинодискурсе, основанный на когнитивно-дискурсивной методике, раскрывающей ценностные суждения киногероев, направленные на решение проблем кинопроизведения. Анализ продемонстрировал, что образ, благодаря своей имплицитности, способен ненавязчиво создавать эмоциональное состояние, придавать импульс для размышлений, задавать не лишенную простора свободы программу переработки информации. Оценочные категории экспрессивности и образности привлекаются режиссерами и сценаристами для осмысления и адаптации коллективных знаний и схем в личной концептуальной системе киногероя, ищущего способы объяснения и передачи собственного видения мира.

Заключение. Использование когнитивно-дискурсивных методов позволило установить роль образа в кинопроизведении. Образ не относится к ретуширующему (второстепенному, фоновому) знанию, он расположен в срединной позиции между ретуширующим (второстепенным) и рецептным (существенным), привнося в знание

© Панкратова С. А., 2021

Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 License.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License.



элемент эмоции. Имплицитность образа в кинематографе стимулирует мысль, направляет поиск оборванных сюжетных линий, закладывает фундамент для разгадки режиссерского замысла. Образ делает зрителя активным, процесс просмотра становится сотворчеством, дорисовыванием образа.

Ключевые слова: образность, техносфера, киносценарий, концептуализация, дискурс.

Для цитирования: Панкратова С. А. Роль образности в кинопроизведении (на примере технических образов в зарубежных фантастических фильмах) // ДИСКУРС. 2021. Т. 7, № 2. С. 108–117. DOI: 10.32603/2412-8562-2021-7-2-108-117

Конфликт интересов. О конфликте интересов, связанном с данной публикацией, не сообщалось.

Поступила 26.01.2021; принята после рецензирования 11.03.2021; опубликована онлайн 23.04.2021

The Role of Imagery in Film Creation (on the Example of Technical Images in Western Sci-Fi Films)

Svetlana A. Pankratova✉

Saint Petersburg State Institute of Film and Television, St Petersburg, Russia

✉svetpankrat@yandex.ru

Introduction. The paper deals with the peculiarities of the technical image nomination in western sci-fi films. The aim of the paper is to analyse the means of rendering of the technical imagery in modern films. The scientific topicality is in treating the subject of the paper in the light of the modern cognitive approach to image conceptualization, which is studied with the aim of demonstrating the individual specific picture of the world of the film creation. The study is centered around technical images from western films about computers and mechanisms. The topicality of the study is defined by the invariably high level of popularity of the technical sphere in the modernity by comparison with other (natural, biological) semantic spheres.

Methodology and sources. The paper makes use of specific linguistic methods of observation, description, qualitative count and the universal method of comparison. The unique method of conceptual modelling allows to reconstruct reality objects behind certain technical images. The method “from the opposite” questions the trend to activate certain thematic fields in image nomination whilst other are left unheeded. The fact basis of the study is formed from more than 500 technical images of the modern English language, found by means of solid selection from more than 30 feature film scripts, dealing with the world of technology based on the site *scripts.com*.

Results and discussion. The analysis of technical imagery in western film discourse was carried out with the help of cognitive and discursive methods, disclosing evaluational statements of film characters aimed at solving the topical issues in films. The analysis demonstrated that thanks to its implicit nature the image is able to render the emotional condition, to give direction to thought process, to provide wide program of information processing accompanied by the freedom of choice. Evaluational categories of expressiveness and imagery are used by directors and scriptwriters in assessment and adaptation of the collective knowledge and schemes in personal conceptual system of the film character in the process of the rendering of the personal vision of the world.

Conclusion. The use of cognitive and discursive methods allowed to identify the role of images in film production. The image doesn't belong to the secondary background knowledge, it is situated in the middle between the secondary and the significant, enabling the knowledge with the element of emotion. The implicitness of images in films stimulates

thinking, directs the search of lost plot lines, lays the basis for the disclosure of the director's vision. The image allows the viewer to be active and the process of viewing become a kind of common creation, common drawing of the image.

Key words: imagery, technical sphere, film script, conceptualization, discourse.

For citation: Pankratova S. A. The Role of Imagery in Film Creation (on the Example of Technical Images in Western Sci-Fi Films). DISCOURSE. 2021, vol. 7, no. 2, pp. 108–117. DOI: 10.32603/2412-8562-2021-7-2-108-117 (Russia).

Conflict of interest. No conflicts of interest related to this publication were reported.

Received 26.01.2021; adopted after review 11.03.2021; published online 23.04.2021

Введение. Предлагаемая вниманию заинтересованных читателей статья обращается к техническим образам в зарубежном кинематографе. Техническая лексика играет все более важную роль в современной культуре, львиную долю лингвокультуры, единиц с национально-культурным компонентом значения составляет предметно-бытовая лексика, наименования артефактов, технических явлений, действий, ситуаций [1]. Поскольку способы и средства отражения мировидения специфичны для языковых семей, особая картина мира не может не отразиться и в киноискусстве, которое в большинстве случаев ориентировано на реалистичность передачи повествуемых событий. Изучение особенностей взаимодействия языка нации и языка кино способно выявить универсальное и специфическое в языке и образе мыслей его носителей. Совместное рассмотрение словообраза и кинообраза, как представляется, позволяет выявить общую систему видения режиссеров, говорящих на английском языке, пролить свет на общую связь между образом и культурой.

Методология и источники. В данной статье применены как общенаучные методы индукции (от частного к общему) и дедукции (от общего к частному), так и частнолингвистические методы лингвистического наблюдения, описательный метод, метод количественных подсчетов и универсальный метод сравнения. Методологическая обоснованность общедедуктивного метода в том, что образность изучается по реальным языковым высказываниям, недеконтекстуализированным и несконструированным исследователем *ad hoc*. Метод семантико-когнитивного анализа позволил установить структуры знаний, стоящих за связанными ассоциациями фрагментами. Выявление языковой реализации технических образных схем производилось с привлечением математического метода «от противного», при котором ставился вопрос о том, почему одни тематические поля не активированы в образной номинации по сравнению с другими, которые привлекаются в образном описании.

Результаты и обсуждение. Итак, в центре нашего исследования находится вторичное осмысление реализуемых в языке словами конкретной семантики образов, опирающихся на чувственное восприятие предметов техники. Уделим внимание тому, что такое образ – осевое понятие целого ряда таких направлений, как эстетика, лингвистика, философия, психология, кинематография. Эстетика понимает образ как способ освоения жизни искусством. Лингвистика рассматривает его как способ бытия художественного произведения. В строгом философском смысле образ есть идеальная форма отражения объекта. Образ как один из элементов и способов человеческого познания является объектом изучения в когнитологии, сложившейся в начале XX в., это так называемый «когнитивный шести-

угольник», состоящий из содружества таких наук, как философия, лингвистика, психология, антропология, нейронаука и искусственный интеллект. В нашем исследовании мы сфокусировались на когнитивно-дискурсивном уровне, на котором носитель языка по-новому концептуализирует проблемные ситуации, выражая не прямые смыслы способом профилирования, организации «фон-фигура», концептуальной интеграции, а также привлекая концептуальную метонимию и метафору.

Соотношение образности и знаковости подробно описано в теории Ч. С. Пирса. В пирсовском понимании существует три типа знаков: иконы (форма и содержание в отношениях подобия), индексы (форма и содержание в отношениях причинно-следственной связи) и символы (форма и содержание в конвенциональных отношениях) [2]. Индексы основаны на отношении смежности и причинно-следственных связях (дым как указание пожара, жар как указание на болезнь). Иконическими по природе являются образы сознания, сложившиеся на основе сенсомоторной деятельности человека, в основе отношений с обозначаемым у икон лежит отношение сходства (изоморфизма). Классический пример иконических знаков – это звукоподражательные слова типа «мурлыкать», «чирикать», «рычать», иконический характер носят и большинство первых слов: «ням-ням», «бабах». С ростом опытных сведений и систематизацией логического мышления образы, в основе которых лежит чувственный опыт, приобретают качественное когнитивное содержание.

Иконические (образные) и индексальные составляющие знака часто недооцениваются, несмотря на их ингерентный и неискоренимый характер. Л. А. Козлова справедливо полагает, что несмотря на то, что большинство знаков есть символы, «...природный мир не может и не должен быть полностью изгнан из языковой субстанции, поскольку сам человек и его язык являются органической частью этого природного мира» [3, с. 47–54]. Возникнув в результате взаимодействия с природой, язык с его символами не мог не отразить признаки порождающей их среды. В иконических знаках сама форма отражает ментальный образ, делая иконический принцип означивания наиболее экономичным и доступным интерпретации.

Актуальным является изучение развития образности в ее связи с восприятием, **концептуализацией**, категоризацией и репрезентацией. Все эти процессы изучаются в контексте всеобщей «заместительной репрезентации» содержаний (термин Г. И. Берестнева), понимаемой как «...способность человека использовать для формы реализации мысли нечто отличное от нее самой – другую мысль, имя этой мысли или реальный предмет» [4, с. 67]. Благодаря выраженному знаком образ когнитивные процессы могут быть физически проявлены, наблюдаемы и интерпретируемы как получение, хранение, переработка и мобилизация информации для рационального решения разумно формулируемых человеческих задач.

Познание может протекать на основе «...чувственного опыта, предметно-практической деятельности, экспериментальной и мыслительной деятельности» [5, с. 29]. Действительно, что значит понять, постичь предмет, явление? По Дж. Джейнсу, понять – значит найти хорошую метафору, подобрать «...хорошо знакомый и связанный с нашими сенсорными ощущениями образ осмысливания малопонятного» [6, с. 50–51]. Живя в мире вещей, человек ориентируется в нем на основе собственных представлений, образов и схем [7–9].

Познание – это не копирование реальности, а формирование человеком предположений и перцептивных гипотез, важную роль в формировании которых играет именно образ. Образ, создаваемый человеком, не тождественен реальности, какая она есть на самом деле, в то же время он отражает особенный для человека способ познания.

Образное номинирование эффективно повышает информативность сообщения, обладающего свернутой имплицатурой, отсылающей к целой ситуации или культурному сценарию. Способность к образной номинации (умение совершать осознанный выбор между предлагаемыми системой языка альтернативными способами прямого и образного описания ситуации объекта мысли или явления действительности) является главной в эвристической дискурсивной деятельности и составляет суть творчества. Эвристический потенциал образной номинации важен в лингвокреативной деятельности при вербализации того, что еще никто не смог вербализовать [10, 11]. В результате опоры на образ интерпретируемое событие визуализируется и также становится мыслительной картинкой, что помогает выйти из познавательных затруднений.

Итак, образ двойственен по своей природе. Он является когнитивной структурой, «всплывающей» на экран сознания в чувственно-наглядном, невербализованном виде. В то же время образ предметен (возникает из восприятия предметов и явлений материального мира) и объективен по своему содержанию в той мере, в какой он верно отражает объект. Чувственно-предметная оппозиция не препятствует выражению образа в языке, поскольку сам язык не сводится единственно к системе знаков или акустическому коду, в языке заключается и «...система смысловых образов (означаемых), смысловой код» [12, с. 165]. Именно связь с образом наделяет слово избыточностью актуального и потенциального значения. Эта связь носит ассоциативный характер, соединяя акустический образ (означающее) с мысленным образом (означаемое). Образность порождена воображением, основана на знании жизни и активно воздействует на жизнь. Образное мышление создает символическую сеть, в понимании Э. Кассирера, это «запутанная ткань человеческого опыта» из нитей языка, мифа, искусства и религии. Весь человеческий прогресс в мышлении и опыте утончает и одновременно укрепляет эту сеть» [13, с. 71]. Приметами широкого имплицативного диапазона образа служат: полноточность слова, автосемантичность (способность без помощи других слов актуализировать в сознании ассоциативный ряд), конкретность семантики, высокая таксономичность, когнитивно-прагматическая значимость.

Образность имплицитно предполагает развитие заложенного в образе потенциала в сторону более выпуклой, детализированной, завершено-целостной картины реальности. **Амплификация (развертывание, достраивание)** образной схемы – это включение в объем ее смысловой нагрузки новых признаков, принадлежащих к одной области дискурса и усиливающих одну и ту же систему импликаций, позволяющее достичь максимального освещения и более глубокого понимания проблемной ситуации [14–17].

По наблюдениям Е. П. Дулесова, есть три основных приема **образного расширения**: 1) доведение до абсурда; 2) прием бумеранга; 3) замена образа. «В первом случае образ гиперболизируется, создается нелепый и утрированный образ. Во втором случае слушающий, формально принимая правила игры, выводит из данного образа следствия, угодные ему. При замене заданный образ заменяется на необходимый ответчику образ» [18, с. 96–100]. Замена образа удобна тем, что перед говорящим открывается возможность подобрать ту нить, что

ему бросили, подхватить образ оппонента, перемещая смысловые нюансы. О связности образов говорит Э. Гоатли, предлагая свою систему метафорических взаимодействий (от англ. the interplay of metaphors). Выделяют такие типы метафорической коллаборации, как повтор, поливалентность, диверсификация, развитие, реализация, контаминация, составление и модификация. Характерным свойством амплифицированной (развернутой) образности является **энантосемия**, т. е. противоречие логики предметного мира внутри системы образов.

О потенциале концептуальных структур говорится в теории концептуальной интеграции, где новая концептуальная структура живет собственной жизнью. **Эвристический потенциал** работает в творческом рассуждении, сопровождаемом преодолением психологической инерции привычного мышления и типовых методов решения задач. В отечественной лингвистике говорят о семантическом потенциале, выраженном в совокупности всех возможных значений слова, реализуемых человеком в речи, «...не реализуемый полностью и реализуемый неравномерно». **Лексическими маркерами** эвристической образности являются: 1) уточнения и усиления (because, besides, despite); 2) интерпретации (besides, however, nonetheless); 3) введения новых когнитивных представлений (allegedly, also, as far as, fortunately, furthermore) [18, с. 145; 19, 20]. Есть и **параграфемные маркеры** (курсив, кавычки), они сигнализируют о варьировании концептуального содержания, указывают на «...концептуальную аберрацию, т. е. изменение аксиологической структуры нейтрального концепта» [21, с. 88–89].

В данной статье мы рассматриваем то, как выбор образных технических средств в кино способствует эвристическому поиску решения проблем. Для этого нами изучена амплифицированная (развернутая) образность. Обратимся к развернутой технической образности на примере триллера «Геймер» (*Gamer*) (2009) режиссера Марка Невелдайна с Джерардом Батлером в главной роли. Действие фильма происходит в недалеком утопическом будущем, где высочайшее развитие нанотехнологий позволило технологическому гению Кену Кастлу соединить видеоигру с реалити-шоу и смоделировать ультрафункциональную, мультиплеерную игру «Убийцы» [22]. В сценарии М. Невелдайна [23] есть обширнейший ряд – 26 (!) технических образов, формирующих эвристический потенциал этого фильма и работающих на усложнение образной схемы «ЧЕЛОВЕК > МЕХАНИЗМ» с позиций структурно-номинативных, качественно-адъективных и предикативных образов.

«ЧЕЛОВЕК > МЕХАНИЗМ»: структура техники

Пример 1: «– What are we looking at? – His memories. Translating into raw **audiovisual data**. (– На что ты смотришь? – Его память. Перевожу в сырые **аудиовизуальные данные**.)».

Пример 2: «The healthcare system is collapsing. And this time he's pushing for total control over genetic diseases. Birth **defect** is no longer an issue. (Здравоохранение ухудшается. Теперь он настаивает на полном контроле генетических болезней. Врожденные **дефекты** больше не проблема.)».

Пример 3: «And these copied cells contain **remote access** functionality. Every human that undergoes this procedure, will have a distinct “IP” address, like a mobile device... – or a **notebook computer**? – Similar, yes. (И эти скопированные клетки имеют **удаленную функциональность**. Каждый человек, прошедший процедуру, будет иметь личный **электронный адрес**... как телефон... – Или **лэптоп**? – Да, наподобие.)».

Пример 4: «And I'm having these, like, **blackouts** ... and is scaring the shit out of me. (У меня это... типа, **отключка** и мне дико страшно.)».

Пример 5: «That's what it's like on the inside. Wonder how long you would last on **the other side of the screen**? (Так это внутри. Интересно, сколько ты протянешь **с той стороны экрана**?)».

«ЧЕЛОВЕК > МЕХАНИЗМ»: качества техники

Пример 6: «Let's talk about the so called "genericons". Sent into the Slayers environment, with a set of **pre-programmed** actions, with no one controlling them, and no way to react, their chances of survival next to nil? (Поговорим о так называемых «дженериконах». Направленные к Слейерам, с набором **запрограммированных действий**, неподконтрольные никому, неспособные реагировать, их шансы на выживание равны нулю?)».

Пример 7: «Yeah, Kable is a perfect soldier, he's a tactical **killing computer**. (Да, Кейбл – идеальный солдат, тактический **компьютер-убийца**.)».

«ЧЕЛОВЕК > МЕХАНИЗМ»: действия техники

Пример 8: «The nanex. It modifies the actual cell structure of your brain. We can **crack** it, but it's not one size fits all, we need your DNA so that we can **generate** costume code. (Нанэкс. Он модифицирует структуру мозга. Мы можем **взломать** его, но он не универсален, нам нужна ваша ДНК, чтобы **сгенерировать** маскировочный код.)».

Пример 9: «We're going to have to keep her sedated until we **kill the link**. Otherwise she will be **broadcasting** everything she sees and hears, you give us **a robot**... we give you back a super hot female. (Нам придется держать ее на транквилизаторах, пока мы не **отсоединимся**. Иначе она будет **транслировать** все, что видит и слышит. Вы нам **робота**, мы вам горячую штучку.)».

Пример 10: «One thing even they didn't know, though, I'm **wired** too. I replaced 98 % of my own noodle with **nano-tissue** years ago. But mine's different. It's built to send, **to transmit**, whereas every other nano-cell that I've put out there, including the ones in your head Kable, are designed **to receive**. (Они не знали одного, я тоже **подключен**. Я заменил 98 % своих тканей **нанотканями** давным-давно. Но мои другие. Они отправляют, **транслируют**, в то время как твои, Кейбл, встроены, чтобы **получать** сигнал.)».

Пример 11: «They talk about that. About how long it takes the Slayer **to respond to the command**. (Они говорят о том, как долго у Слейера на то, чтобы **ответить на команду**.)».

Пример 12: «Kable, you're gotta plan in your head, you gotta mission, you never **break**, you never **snar**, don't you? (Кейбл, у тебя есть план в коробушке, миссия, ты **не ломаешься, не сдаешь**, верно?)».

Пример 13: «The idea was to replace your brain, bit by bit, cell by cell. The new tissue would never **break down**, never **deteriorate**. (Идея была в том, чтобы заменить твой мозг, понемногу, клетка за клеткой. Новая ткань никогда **не сломается, не деградирует**.)».

Пример 14: «I'm going to find you... and I'm going to **rip you to fucking pieces**, do you understand me? I'm getting you out of here. I'm going to take you to some place where you can **turn it off, the program**. (Я найду тебя и **разберу на кусочки**, понимаешь? Отведу в такое место, где ты **отключишь свою программу**.)».

Пример 15: «We can't quarantine the foreign cells per say, but... we can **disable** their ability **to transmit** and **receive**. (Мы не можем изолировать чужеродные клетки сами по себе... но мы можем **обесточить их передачу и входной сигнал**.)».

Итак, сквозь призму вторичного означивания раскрывается ментальное пространство человека, то, как он оценивает события, формирует взгляды и убеждения. Наблюдение за технической образностью позволяет сделать вывод о системности и детализированности технической образности в кинофильме. Высокий уровень детализации проявляется в типологии образов, которые могут быть как структурными (audiovisual data, defect, remote access), так и качественными (pre-programmed actions, killing computer) и динамическими (generate code, broadcast everything, wired). Техническая образность неразрывно связана с познанием и разнообразно отражается на уровне языка, предоставляя богатый (26 образов) ассоциативный ряд вторичных образных номинаций. Очевидно, что степень детализации техносферы в кинофильме свидетельствует о познавательном интересе к вышеназванной сфере при ее объективации в языке. Это «зеркало» номинативной техники языка, уделяющей особое внимание именно сфере техники.

Заключение. Подытоживая, отметим, что модель «ЧЕЛОВЕК > МЕХАНИЗМ» весьма популярна в кинематографе (20 фильмов задействуют ее), система видения режиссеров является всеобъемлющей (от 2 до 26 единиц в одной модели), глубоко детализированной (предметность, качественность и деятельность), оригинальной, прагматической, трактующей свойства и действия через образность. Данная модель помогает решать творческую задачу на открытие, создание оригинального видения, на психолого-философское осмысление и демонстрацию возможностей изучаемых явлений. Игра с образами помогает инструментально решить насущные проблемы отношения человека и техники, отталкиваясь от стереотипизированных представлений, предлагая новые решения (творец-инженер, возможность все начать сначала, перепрограммировать жизнь). Связь между англосаксонской технологичной культурой и образом техники постоянна и укоренена в истории, существенна для понимания мировидения людей, говорящих на английском языке, связь эта прямая (механизм воздействует на результат), ценная и продуктивная в силу возникновения новых образно осмысляемых артефактов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Шульц Д. П., Шульц С. Э. История современной психологии / под ред. А. Д. Наследова; пер. с англ. А. В. Говорунова, В. И. Кузина, Л. Л. Царука. СПб.: Евразия, 2002.
2. Пирс Ч. С. Логические основания теории знаков / пер. с англ. В. В. Кирющенко, М. В. Колопотина. СПб.: Алетейя, 2000.
3. Козлова Л. А. Явление иконичности в языке: семиотический, когнитивный и коммуникативный аспекты (на материале английского языка) // Вопр. когнитивной лингвистики. 2018. № 1 (54). С. 47–55.
4. Берестнев Г. И. Слово, язык и за их пределами. Калининград: БФУ им. И. Канта, 2007.
5. Болдырев Н. Н. Когнитивная семантика: введение в когнитивную лингвистику. Тамбов: ТГУ им. Г. Р. Державина, 2014.
6. Jaynes J. The origin of consciousness in the breakdown of the bicameral mind. Boston: Houghton Mifflin, 1976.
7. Fauconnier G. Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

8. Lakoff G., Johnson M. *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. N. Y.: Basic Books, 1999.
9. Mio J. S. Metaphor and Politics // *Metaphor and Symbol*. 1997. Vol. 12, № 2. P. 113–133. DOI: https://doi.org/10.1207/s15327868ms1202_2.
10. Ниренберг Дж. И. *Искусство творческого мышления*. Минск: Попурри, 1996.
11. Песина С. А. Понятие «семантический инвариант» в ряду когнитивных терминов // *Дискурс*. 2020. Т. 6, № 2. С. 125–135. DOI: <https://doi.org/10.32603/2412-8562-2020-6-2-125-135>.
12. Попова З. Д., Стернин И. А. *Языкознание*. М.: АСТ: Восток-Запад, 2007.
13. Кассирер Э. *Избранное. Опыты о человеке*. М.: Гардарики, 1998.
14. Агеев С. В. *Метафора как фактор прагматики речевого общения: автореф. дис. ... канд. филол. наук / РГПУ им. А. И. Герцена. СПб., 2002.*
15. Демьянков В. З. Понимание как интерпретирующая деятельность // *Вопр. языкознания*. 1983. № 6. С. 58–67.
16. Молчанова Г. Г. Когнитивные проблемы категоризации: свертка смысла и емкость текста // *Когнитивная лингвистика: современное состояние и перспективы развития: материалы 1-й Междунар. школы-семинара по когнитивной лингвистике. Ч. 1. Тамбов, 26–30 мая 1998 г. / ТГУ. Тамбов, 1998. С. 48–51.*
17. Москвин В. П. *Русская метафора: очерк семиотической теории*. М.: ЛКИ, 2007.
18. Карасик В. И. *Языковой круг: личность, концепты, дискурс*. М.: Гнозис, 2004.
19. Wilkinson P. R. *Thesaurus of Traditional English Metaphors*. N. Y.: Routledge, 2002.
20. *Longman grammar of spoken and written English / D. Biber, S. Johansson, G. Leech, et al.* Harlow, Essex: Pearson Education Limited, 1999.
21. Юзефович Н. Г. Коммуникативный дисбаланс в политическом дискурсе: от концептуальной деривации к концептуальной аберрации // *Вопр. когнитивной лингвистики*. 2015. № 4. С. 88–93.
22. Геймер // *КиноПоиск*. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/325393> (дата обращения: 07.09.2020).
23. Gamer // *Scripts*. URL: https://www.scripts.com/script/gamer_8764 (дата обращения: 07.09.2020).

Информация об авторе.

Панкратова Светлана Анатольевна – доктор филологических наук (2014), профессор кафедры иностранных языков Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, ул. Правды, д. 13, Санкт-Петербург, 191119, Россия. Автор 70 научных публикаций. Сфера научных интересов: когнитивная теория метафоры, эвристика, прагматика речевого манипулирования, кино и перевод. E-mail: svetpankrat@yandex.ru

REFERENCES

1. Schultz, D.P. and Schultz, S.E. (2002), *Istoriya sovremennoi psikhologii* [A History Of Modern Psychology], in Nasledov, A.D. (ed.), Transl. by Govorunov, A.V., Kuzin, V.I. and Tsaruk, L.L., Evraziya, SPb., RUS.
2. Pirs, Ch.S. (2000), *Logicheskie osnovaniya teorii znakov* [Logical foundations of the theory of signs], Transl. by Kiryushchenko, V.V. and Kolopotin, M.V., Aleteiya, SPb., RUS.
3. Kozlova, L.A. (2018), "The phenomenon of iconicity in the language: semiotic, cognitive and communicative aspects (on the material of the English language)", *Issues of Cognitive Linguistics*, no. 1 (54), pp. 47–55.
4. Berestnev, G.I. (2007), *Slovo, yazyk i za ikh predelami* [Word, language and beyond], IKBFU, Kaliningrad, RUS.

5. Boldyrev, N.N. (2014), *Kognitivnaya semantika: vvedenie v kognitivnuyu lingvistiku* [Cognitive semantics: introduction to cognitive linguistics], TSU, Tambov, RUS.
6. Jaynes, J. (1976), *The origin of consciousness in the breakdown of the bicameral mind*, Houghton Mifflin, Boston, USA.
7. Fauconnier, G. (1994), *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*, Cambridge University Press, Cambridge, UK.
8. Lakoff, G. and Johnson, M. (1999), *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, Basic Books, N.Y., USA.
9. Mio, J.S. (1997), "Metaphor and Politics", *Metaphor and Symbol*, vol. 12, no. 2, pp. 113–133. DOI: https://doi.org/10.1207/s15327868ms1202_2.
10. Nierenberg, G.I. (1996), *Iskusstvo tvorcheskogo myshleniya* [The Art of Creative Thinking], Popurri, Minsk, Belarus.
11. Pesina, S.A. (2020), "The Concept "Semantic Invariant" as a Cognitive Term", *Discourse*, vol. 6, no. 2, pp. 125–135. DOI: <https://doi.org/10.32603/2412-8562-2020-6-2-125-135>.
12. Popova, Z.D. and Sternin, I.A. (2007), *Yazykoznaniye* [Linguistics], AST: Vostok-Zapad, Moscow, RUS.
13. Cassirer, E. (1998), *Izbrannoe. Opyty o cheloveke* [Favorites. Experiments about human], Gardarika, Moscow, RUS.
14. Ageev, S.V. (2002), "Metaphor as a factor of pragmatics of speech communication", Abstract of Can. Sci. (Ling.) dissertation, Herzen University, SPb, RUS.
15. Dem'yankov, V.Z. (1983), "Understanding as an interpretive activity", *Voprosy yazykoznaniya* [Questions of linguistics], no. 6, pp. 58–67.
16. Molchanova, G.G. (1998), "Cognitive problems of categorization: convolution of meaning and capacity of the text", *Kognitivnaya lingvistika: Sovremennoe sostoyanie i perspektivy razvitiya* [Cognitive linguistics: Current state and development prospects], 1 *Mezhdunarodnaya shkola-seminar po kognitivnoi lingvistike* [1st international school-seminar on cognitive linguistics], part 1, Tambov, RUS, 26–30 May 1998, pp. 48–51.
17. Moskvina, V.P. (2007), *Russkaya metafora: Oчерк semioticheskoi teorii* [Russian Metaphor: An Outline of Semiotic Theory], LKI, Moscow, RUS.
18. Karasik, V.I. (2004), *Yazykovoi krug: lichnost', kontsepty, diskurs* [Language circle: personality, concepts, discourse], Gnozis, Moscow, RUS.
19. Wilkinson, P.R. (2002), *Thesaurus of Traditional English Metaphors*, Routledge, N.Y., USA.
20. Biber, D., Johansson, S., Leech, G. et al. (1999), *Longman grammar of spoken and written English*, Pearson Education Limited, Harlow, Essex, UK.
21. Yuzefovich, N.G. (2015), "Communicative imbalance in political discourse: from conceptual derivation to conceptual aberration", *Issues of Cognitive Linguistics*, no. 4, pp. 88–93.
22. "Gamer", *KinoPoisk*, available at: <https://www.kinopoisk.ru/film/325393> (accessed 07.09.2020).
23. "Gamer", *Scripts*, available at: https://www.scripts.com/script/gamer_8764 (accessed 07.09.2020).

Information about the author.

Svetlana A. Pankratova – Dr. Sci. (Philology) (2014), Professor at the Department of Foreign Languages, Saint Petersburg State Institute of Film and Television, 13 Pravda str., St Petersburg 191119, Russia. The author of 70 scientific publications. Area of expertise: cognitive metaphor theory, heuristics, pragmatics of speech manipulative tactics, film and translation. E-mail: svetpankrat@yandex.ru