

Скобнікова О. В.,*кандидат філологічних наук,**старший викладач кафедри теорії, практики та перекладу англійської мови**факультету лінгвістики**Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут**імені Ігоря Сікорського»***Яковенко М. Є.,***студентка факультету лінгвістики**Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут**імені Ігоря Сікорського»*

МУЛЬТИМОДАЛЬНА РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ДУАЛЬНОГО КОНЦЕПТУ *FRIEND/ENEMY* НА МАТЕРІАЛІ КІНОСАГИ “STAR WARS”

Анотація. Статтю присвячено вивченню мультимодальності на матеріалі кіносаги “Star Wars”. В цій статті визначено поняття мультимодальності, наведено виток вивчення мультимодальності та дійдено висновку, що це, відносно нове поняття у лінгвістиці, потребує більш детального вивчення. За робоче в статті було прийнято визначення мультимодальності як теорії, яка розглядає процес комунікації через варіативність модусів, які, в свою чергу, представлені через усне мовлення, письмо, жести, візуальні елементи тощо. Наведено чотири основні категорії мультимодальності, якими є модус, семіотичний ресурс, модальна допустимість та інтерсеміотика модусів. Наголошено на важливості візуальних елементів, функція яких полягає у здатності передавати концептуальну та фактичну інформацію. Розглянуто кінематографічний дискурс як поєднання двох знакових систем та виділені основні характеристики кінодискурсу як символічної системи. Уточнено, що в кінодискурсі мультимодальність описує комунікаційні практики з точки зору текстових, звукових, мовних, просторових і візуальних ресурсів, які використовуються для створення повідомлень.

Увагу зосереджено на визначенні поняття концепту та підходах до його визначення. Дуальний концепт *FRIEND/ENEMY* потрактовано як антиконцепт, у якому одна ментальна одиниця актуалізується через іншу, та який не існує сам по собі, а є інтегрованим у систему собі подібних. Подано характеристику цього концепту та наведено приклади його вербальної та невербальної репрезентації в тексті кіносаги “Star Wars”. Дійдено висновку, що завдяки звуковим та візуальним компонентам ми маємо змогу краще розуміти сюжет, відрізнити героїв за музикою, що супроводжує їхню появу, їхньою вимовою чи порядком слів у реченні.

Ключові слова: мультимодальність, концепт, модус, невербальність, кінодискурс.

Постановка проблеми. Сучасна комунікація суспільства все більше проявляється за рахунок сукупності способів, які являють собою певний комунікаційний канал, спрямований на передачу інформації. Феномен мультимодальності включає варіювання знакових систем, а саме: вербальної, візуальної та жестової. Мультимодальні тексти є цінним комунікаційним

простором для передачі та отримання інформації, що викликає інтерес лінгвістів до їх вивчення.

Витоки вивчення мультимодальності представлені роботою швейцарського вченого Ч. Баллі [1], який запропонував визначення терміна «модальність». Ідеї висловлені в роботі критика та мистецтвознавця Є. Панофскі вважаються схожими до теорії мультимодальності, присвяченої визначенню рівнів сенсу. Р. Якобсон проаналізував функції мовного спілкування. Значний внесок у вивчення мовного знака зробили Ф. Де Соссюр та К. Пірс. Вербальну частину мультимодальної комунікації вивчали У. Фостер-Харріс, Г. Крес, а графічний профіль мультимодальної комунікації проаналізовано у роботах Т. ван Луена, Н. Норгарда та інших мовознавців.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Новий етап вивчення феномена мультимодальності пов'язаний з використанням сучасних технологій у процесі комунікації. Найчастіше мультимодальні засоби зв'язку використовуються візуально та графічно.

Проблема цінності візуального каналу комунікації, в тому числі і в кінотекстах, вивчається такими зарубіжними та вітчизняними вченими, як Дж. Аелло, В. Ейснер, Л. Унсворд, С. Беррі, Б. Голдстоун, Д. Джейкобс, Г. Джейкобс, П. Данкам, Г. Кларк, Н. Кон, С. МакКлауд, Д. Макнейл, О. Норгард, Ф. Серафіні, О. Чернева, А. Шпігельман.

На думку австрійського лінгвіста Вольфганга Дресслера, «мультимодальність передбачає декілька засобів створення семіотичного явища з урахуванням способу їх поєднання; такі засоби можуть виконувати додаткові ролі, підсилювати один одного чи бути впорядкованими ієрархічно» [2, с. 8].

Модальність – це якісна характеристика людських почуттів. Дифузія як вторинна система перетворює ознаки дійсності, які ми сприймаємо завдяки полімодальності відчуттів на мовні знаки.

Так, полімодальні чи полімодальні відчуття (одиниці першої сигнальної системи) передаються до тексту за допомогою одиниць другої сигнальної системи – слова або словесного коду [3]. Звукова та тактильна інформація може передаватися тільки описово, тоді як зорова та аудіальна має набагато ширшу перспективу, оскільки ця інформація може бути передана усно або

відтворена будь-яким іншим способом із великою точністю.

Вітчизняний мовознавець В. Бріцин вважає, що «категорія модальності характеризує спосіб створення розумово-чуттєвого образу світу і, відповідно до цього типу, ставлення цього образу світу, вираженого в диктальній частині, до дійсності» [4, с. 138].

Основоположним у роботі ми вважаємо визначення мультимодальності, яке запропонував Гюнтер Кресс: «Мультимодальність – це теорія, яка розглядає процес комунікації через варіативність модусів, які, в свою чергу, представлені через усне мовлення, письмо, жести, візуальні елементи тощо» [5].

Г. Кресс виділяє наступні основні теоретичні позиції щодо мультимодальності:

1) мультимодальність передбачає, що репрезентація та зміст висловлювання завжди ґрунтуються на взаємодії модусів, що є основою для формування значення. Це досягається шляхом аналізу та опису повного спектру інструментів формування сенсу, які використовують люди (візуальні, усні, жестові, письмові, та інші елементи, залежно від сфери застосування) у різних контекстах;

2) мультимодальність передбачає наявність специфічних екстралінгвістичних і семіотично-неоднорідних ресурсів для досягнення певної мети;

3) мультимодальність визнає, що саме норми та правила діють у момент формування значення та є основою для вибору та конфігурації модусів для створення цього значення [5, с. 77].

Вчений виділив чотири основні категорії мультимодальності:

а) модус – це результат культурного формування матеріалу через його використання в повсякденній соціальній взаємодії людей;

б) семіотичний ресурс – показує взаємодію між репрезентативними ресурсами та їх реалізацією;

в) модальна допустимість – це поняття, пов'язане з матеріальним, культурним та історичним аспектом використання модусу. Саме ця категорія відповідає за правильне використання модусу;

г) інтерсеміотика модусів – комбінованість модусів у певному контексті [5, с. 14].

Слідом за О. Черневич ми вважаємо, що «функціонування візуального тексту як самостійного об'єкта пов'язане з графічним дизайном і прикладною графікою, де чітко визначена адресність інформації стає необхідною умовою роботи» [6]. Функція візуальних елементів полягає у здатності передавати концептуальну та фактичну інформацію. Така концептуальна змістова інформація може виділити головну ідею серед усієї інформації, присутньої в текстовому просторі, яку можна передати візуально.

Інколи інформація, передана за допомогою візуальних засобів, сприймається краще за вербальні та «може мати високий рівень вірогідності/істинності» [7, с. 115]. Отже, екстралінгвальні засоби можуть привернути увагу реципієнта та стимулювати його мисленнєво-прагматичну діяльність [8, с. 226].

Коли ми говоримо про мультимодальність у лінгвістиці, маємо підстави заявити, що це досить новий напрямок досліджень, що й визначає **актуальність** порушеної проблеми.

Метою статті є прослідкувати особливості мультимодальної репрезентації концепту FRIEND/ENEMY на матеріалі кіносаги “Star Wars” та системно схарактеризувати особливості вербальних та невербальних компонентів цього концепту.

Виклад основного матеріалу. До компетенції мультимодальної лінгвістики у вузькому сенсі входить стилістичний аналіз можливостей побудови та породження значення словесними кодами та іншою семіотикою – візуальною, акустичною тощо, які утворюють одне ціле. Тому в поле мультимодальної лінгвістики входять різноманітні дискурсивні утворення – комікси, кінофільми, театральні постановки, сама художня мова в комплексі її вербальної та поліграфічної графіки, включаючи, наприклад, дизайн обкладинки та фактуру паперу, параметри гіпертексту. [9, с. 47].

Під час розгляду невербальних компонентів кінематографічного дискурсу, можна зробити висновок, що він включає іконічні та індексальні знаки, які також можуть бути візуальними та звуковими. Звукова частина (музика, звуки природи) і документальні кадри, які також присутні у фільмі, класифікуються в індексних позначках. Візуальна частина представлена відеорядом, у якому головні актори виконують певні дії, рухаються, жестикулюють [9, с.19]. У кінематографі також є знаки та символи, які в процесі розвитку кінематографії набули символічного характеру (календар – символ часу тощо) [10].

Кінематографічний дискурс є поєднанням двох знакових систем. Подібна неоднорідність знакових систем була характерна і для німого кіно, що характеризується субтитрами та словесним супроводом спеціальних коментаторів [11]. З виникненням звуку, кіно не відразу стало таким, як ми бачимо сьогодні, через невідповідність між зображенням і звуком. У більш сучасних фільмах вербальні та невербальні компоненти мають однакове значення: текст несе зображення, а зображення стає текстом [12].

Кінодискурс можна охарактеризувати як семіотичну систему, враховуючи його функції. Кінодискурс відповідає за передачу поточної інформації, передачу минулого досвіду, залучення до виробництва нових знань і виконує регулятивні, емоційні, естетичні, метамовні та фатичні функції. Особливу увагу слід звернути на естетичну функцію, пов'язану з «повідомленням заради повідомлення», тобто найважливішу роль відіграє спосіб вираження змісту, а не зміст. Естетичний компонент проявляється в емоційно-чуттєвій оцінці повідомлення з точки зору його «краси». Найсильніші естетичні переживання ми відчуваємо під час перегляду фільму або дивлячись на картину [11].

Виділяємо такі характеристики кінодискурсу як символічної системи:

- 1) належність до зорової та слухової знакових систем;
- 2) небіологічна (культурна) природна семіотика, позапланова або неорганізована виникнення;
- 3) приналежність до складної багаторівневої відкритої семіотики, володіння здатністю до взаємодії з середовищем;
- 4) використання підсистем знаків, які утворюють певну ієрархію та поєднуються в такій семіотиці за певними правилами, зміна порядку позиції знака тягне за собою зміну значення всієї комбінації знаків;
- 5) приналежність до семіотичних функцій кінодискурсу, таких як передача релевантної інформації, передача минулого досвіду, участь у виробництві нових знань, регулятивна функція, емоційна функція, естетична функція, металінгвістична та фатична функції [13].

Зважаючи на все вищезазначене, природа кінотексту викликає необхідність вивчати його в рамках мультимодального підходу, маючи справу не лише безпосередньо з мовним компонентом, а й з аудіо- та відеовербальними параметрами, які

відрізняють кінотекст від інших видів тексту. Вони становлять особливий інтерес для сучасної лінгвістики, оскільки пов'язані з вивченням кінотексту як багаторівневої кодової системи.

Слово «концепт» походить від латинського *conceptus* – поняття, думка. Лінгвоконцептологія – розділ мовознавства, який займається вивченням концептів. Одним із головних завдань цієї науки є створення єдиного визначення поняття «концепт», типології концептів та дослідження їх структури.

Незважаючи на велику кількість досліджень, в науці досі немає єдиного визначення поняття «концепт». Кожен дослідник підходить до цього поняття під різним кутком зору і дає йому свої особливості. Лінгвіст В.А. Маслова вважає, що в лінгвістиці існують три основні підходи до визначення терміну «концепт»:

1. Вивчення концепту з точки зору його зв'язку з культурою, мова у цьому випадку відходить на другий план (В.Н. Телія, Ю.С. Степанов).

2. Визначення поняття на основі семантичного значення мовного знака (Н.Д. Артюнова).

3. Розуміння концепту з точки зору як індивідуального мовного досвіду мовця, так і досвіду людства загалом [14, с. 30-31].

Як було зазначено вище, мультимодальність описує комунікаційні практики з точки зору текстових, звукових, мовних, просторових і візуальних ресурсів, які використовуються для створення повідомлень.

Наприклад, дорожній знак «*Slow Down*». Візуальний режим – шрифт тексту зазвичай великий, жирний і рівномірно розподілений, що полегшує читання водіям, що проїжджають повз. Фон знака зазвичай має яскравий колір, який привертає увагу водія.

У кіносазі «*Star wars*» також яскраво відображається явище мультимодальності.

Кожен епізод «*The Clone Wars*» починається з основної музичної теми «*Star Wars*», після чого з'являється логотип «*The Clone Wars*» і перехід цього логотипу в епіграф, унікальний для цього епізоду. Потім лунає голосове оголошення оповідача, і це є прелюдією до конкретного епізоду. Наприклад, епізод 4-го сезону під назвою «*Desception*», перший в арці про Кенобі під прикриттям, починається епіграфом «*All warfare is based on deception*», перш ніж перейти до наступного вступу оповідача:

«A terrorist threat! Moralo Eval, mastermind of a Separatist plot to kidnap Chancellor Palpatine, has been captured by Republic forces! But even with the criminal behind bars, rumours swirl in the underworld of Coruscant that Moralo's plot has already been set in motion. With precious time running out, the Jedi Council hatches their own plot to keep the Chancellor safe.»

Епіграфи та вступи є прикладом візуального компоненту мультимодальності, так як надають змогу глядачу зрозуміти про що буде епізод та готують до отримання нової інформації.

Звукові компоненти у кіносазі «*Star Wars*» відіграють не менш важливу роль. Наприклад, завдяки різним акцентам героїв можна розділити їх за класовим статусом. Такі джедаї, як Обі-Ван Кенобі та Квай-Гон Джинн, розмовляють з британським акцентом, так само як імператор Палпатін і Дарт Вейдер. Лицарі-джедаї говорять повними абзацами, дзвінкими баритонами та різким британським акцентом. Білі раби (наприклад, Енакін Скайвокер і його мати) і витончені завойовані жінки Набу говорять з різкою, рішучою невинністю американців середнього класу.

Також один з головних героїв Йода вирізняється серед інших героїв завдяки звуковому компоненту, через дивний порядок слів у реченнях:

«– *Rest I need.*

– *To his family, send him.*

– *Hard to see, the dark side is.*

– *Earned it, I have»*

Ще одна особливість пов'язана з його дуже мінливим порядком слів. Коли Йода говорить, порядок слів іноді дивний, як у наведених вище реченнях. Але іноді порядок звичайний, наприклад:

«– *Master Obi-Wan has lost a planet.*

– *A Jedi's strength flows from the Force»*

Також якщо прислухатися до епізоду «*The Phantom Menace*», то можна почути, як розмовляють фінською мовою, коли під час перегонів у капсулах персонажі Себула та Вагто вигукують «*Kitos!*» and «*Ole huvä!*», що означає «Дякую!» і «Будь ласка!».

Також прикладом слугує хаттська мова, оскільки це, мабуть, найпоширеніша галактична мова, яку ми чуємо. Наприклад: «*Chuba!*», що у перекладі з хаттської означає «Ей ти!».

Прикладом візуального компоненту мультимодальності слугує алфавіт галактики «*Star wars*». Герої розмовляють «*Galactic Basic*» і використовують для письма систему алфавіту під назвою «*Ауреш*», представленого на Рисунок 1. «*Ауреш*» має ті самі літери, що й англійська. Але імена кожного символу різні, і є деякі літери англійського алфавіту, які поєднуються (так звані диграфи). Це ae, ch, eo, kh, ng, oo, sh і th.

«*Ауреш*» часто можна побачити на екранах різної техніки «*Зоряних війн*» – наприклад, у кабіні зіркового винищувача чи на «*Зірці смерті*».

Отже, в результаті аналізу наведених прикладів робимо висновок, що мультимодальність відіграє важливу роль у кіносазі «*Star wars*». Завдяки звуковим та візуальним компонентам ми маємо змогу краще розуміти сюжет, відрізнити героїв



Рис.1. Система алфавіту «Ауреш»

за музикою, що супроводжує їхню появу, їхньою вимовою чи порядком слів у реченні.

В дослідженнях Н.А. Погребної була представлена ідея подвійного імені концепту. Дослідниця зображує концепт FRIEND/ENEMY не тільки через змістові форми, образи, поняття, символи, а також через дзеркальне відображення понять. На протигвагу, дослідниця А.М. Приходько відображає цей концепт як антиконцепт. «Існування в лінгвокультурі концептуальних пар і концептуальних трійок свідчить про те, що об'єктивація концепту – це процес, у якому одна ментальна одиниця актуалізується через іншу, концепт не існує сам по собі, а є інтегрованим у систему собі подібних». [15, с. 108].

Розглянувши більш детально концепт FRIEND/ENEMY на матеріалі кіносаги «Star wars», робимо висновок, що більш близьким є саме концепт – антиконцепт. Основним лозунгом концепту у кіносазі «Star wars» є «*Keep your friends close, but keep your enemies closer*». Концепт FRIEND яскраво представлений у цитаті одного з героїв: «*Today we fight for more than the Republic. Today we fight for all our brothers back home*» (Star Wars, Episode 5). Для героя, крім честі, набагато важливіше зберегти життя друзям та повернути їх додому.

Також прикладом зображення концепту FRIEND слугує цитата: «*I can't keep the vision out of my head. They're my friends. I've got to help them*».

Концепт ENEMY у цій кіносазі репрезентується через війну та протистояння двох всесвітів: «*The whispering of his name can rekindle hope. And hope is something we cannot allow our enemy to possess*» (Star Wars, Episode 2).

Вважаємо, що прикладом близьким за значенням до концепту ENEMY є концепт DARK SIDE:

«*It takes strength to resist the dark side. Only the weak embrace it*», «*If you only knew the power of the dark side*» (Star Wars, Episode 16).

Висновки та перспективи подальших досліджень. Ретельний аналіз репрезентації концепту FRIEND/ENEMY дозволяє зробити висновок, що цей концепт можна визначити як стійке й універсальне поняття, що входить до картини світу людства. Він присутній в будь-якій мовній культурі, не втрачає своєї актуальності і залишається важливою складовою свідомості кожної людини. За тематикою концептуалізації концепт FRIEND/ENEMY відносимо до універсальних, оскільки він існує в будь-якій мові та зрозумілий всьому людству. Також робимо висновок, що у кіносазі тема друзів та ворогів піднята досить гостро. Головні герої роблять все задля того, щоб «темна сторона» їх не поглинула і вони залишилися з чистою совістю перед своїми друзями.

Перспективу подальших досліджень вбачаємо в побудові діахронічної моделі дуального концепту FRIEND/ENEMY.

Література:

1. Bally C. Linguistique Générale Et Linguistique Française. Bern : Franke, 1965. 321 p.
2. Beaugrande R., Dressler W.U. Introduction to Text Linguistics. London, New York : Longman, 1992. 243 p.
3. Izard C. Human Emotions. Springer Science & Business Media. 2013. 496 p.
4. Колесов В. В. Жизнь происходит от слова. Санкт-Петербург : Златоуст, 1999. 368 с

5. Kress G., van Leeuwen T. Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication. Vol. 312. London : Arnold, 2001. 152 p.
6. Черневич Е. Язык графического дизайна. Москва : ВНИИТЭ, 1975. 137 с.
7. Макарук Л.Л. Невербальні та паралінгвальні семіотичні ресурси в лінгвістичних студіях ХХ–ХХІ століть: прикладний аспект. *Закарпатські філологічні студії*. Вип. 5. Т. 1. С. 66–72.
8. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика : термінологічна енциклопедія. Полтава. : Довкілля. К., 2006. 716 с.
9. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) : учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. М. : Высш. шк., 1990. 253 с.
10. Краснобаєва-Чорна Ж. Термінополе концепт. *Українська мова*. 2006. No 3. С. 67–79.
11. Град Н. ВідеOVERBальний текст як об'єкт вербальної і невербальної комунікації у сучасних мультимодальних студіях. *Молодий вчений. Сер. Філологічні науки*. 2015. Вип. 5. С. 153–156.
12. Попова З. Д., Стернин И. А. Язык и национальная картина мира. Воронеж : ВГУ, 2002. 59 с.
13. Слышкин Г. Г., Ефремова М. А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). М. : Водолей Publishers, 2004. 153 с.
14. Кубрякова Е. С. Начальные этапы становления когнитивизма : лингвистика – психология – когнитивная наука. *Вопросы языкознания*. М., 1994. No 4. С. 34–47.
15. Попова З. Д., Стернин И. А. Язык и национальная картина мира. Воронеж : ВГУ, 2002. 59 с.

Skobnikova O., Yakovenko M. Multimodal representation of the FRIEND/ENEMY dual concept, based on the material of the film saga "Star Wars"

Summary. The article is devoted to the study of multimodality based on the material of the film saga "Star Wars". This article defines the concept of multimodality, gives the origins of the study of multimodality, and concludes that this relatively new concept in linguistics needs a more detailed study. The definition of multimodality as a theory that considers the process of communication through the variability of modes, which, in turn, are presented through oral speech, writing, gestures, visual elements, etc., was adopted as a working definition in the article. Four main categories of multimodality are presented, which are mode, semiotic resource, modal admissibility and intersemiotics of modes. The importance of visual elements, whose function is the ability to convey conceptual and factual information, is emphasized. Cinematographic discourse as a combination of two sign systems is considered and the main characteristics of cinema discourse as a symbolic system are highlighted. It is clarified that in film discourse, multimodality describes communication practices in terms of text, sound, language, spatial and visual resources used to create messages.

Attention is focused on the definition of the concept and approaches to its definition. The dual concept FRIEND/ENEMY is interpreted as an anti-concept in which one mental unit is actualized through another, and which does not exist by itself, but is integrated into a system of its own kind. The description of this concept is presented and examples of its verbal and non-verbal representation in the context of the "Star Wars" movie saga are given. It was concluded that thanks to the sound and visual components, we can better understand the plot, distinguish the characters by the music that accompanies their appearance, their pronunciation or the order of words in a sentence.

Key words: multimodality, concept, mode, non-verbality, film discourse.