

RU

Роль эвристического потенциала в реализации технической образности в зарубежной научной фантастике

Панкратова С. А.

Аннотация. Цель исследования - определить особенности и направленность образной реализации эвристического потенциала на примере технической лексики в сценариях английских научно-фантастических фильмов. В статье проясняется роль эвристического потенциала для решения сценарных задач, выявляется механизм действия эвристического метафорического выбора в сценариях фильмов научной фантастики на английском языке, обосновывается правомерность характеристики технической сферы как первостепенного донора единиц в образном переосмыслении проблемных сценарных ситуаций. Научная новизна исследования заключена в том, что впервые изучена техническая образность на основе текста киносценария, что расширяет рамки понимания образа в ходе его амплификации (развертывания, достраивания) в целях поиска понимания между героями. В результате доказано, что эвристический потенциал привлекает техническую образность для решения насущных сценарных задач, приводя к моментам озарения и открытия новых решений на основе технических образных схем.

EN

Role of Heuristic Potential in Realization of Technical Imagery in Foreign Science Fiction

Pankratova S. A.

Abstract. The paper aims to identify the main features and the focus of imagery realization of heuristic potential by the example of technical vocabulary in the screenplays of English science fiction films. The article clarifies the role of heuristic potential in solving screenwriting problems, identifies the mechanism of heuristic metaphorical selection in the screenplays of science fiction films in the English language, proves that the characteristics of the technical sphere can be used as the primary source of units during the figurative reinterpretation of problematic screenwriting situations. The scientific originality of the research lies in the fact that it studied technical imagery based on the screenplay text for the first time which expands the understanding of an image during its amplification (development, completion) in order to seek understanding between the characters. As a result, it has been proved that heuristic potential uses technical imagery to solve important screenwriting problems, and that leads to the moments of inspiration and discovery of new solutions on the basis of technical imagery schemes.

Введение

Актуальность темы исследования обусловлена важностью интеграции проблем образного мышления в контекст современных когнитивных исследований, отводящих главную роль человеку говорящему, мыслящему и познающему все области жизнедеятельности в общем и мир техники в кино в частности; важностью изучения коммуникативно-эвристической функции образа в кинематографе как способа побуждения персонажа и зрителя к самостоятельному выводному знанию; высокой значимостью сферы техники для современного техногенного общества и тех образных возможностей, которые техническая сфера предоставляет для метафорического описания нерешенных проблем; необходимостью исследования образной репрезентации человеческой познавательной деятельности в языке кино для уяснения того, насколько глубоко и детально знания об образных схемах, работающих на решение кинематографических задач.

Для достижения указанной цели необходимо решить следующие задачи: во-первых, прояснить роль эвристического потенциала в киносценариях; во-вторых, выявить механизм действия образности на основе многоместной эвристичности в киносценариях, что позволит лучше понять технику «когнитивно-дискурсивного» решения проблем; в-третьих, обосновать правомерность отождествления человека и механизма в осмыслении сценарных проблем.

Для осмысления эвристичности образов в кино в статье применяются следующие методы исследования: общенаучные методы индукции (от частного к общему) и дедукции (от общего к частному). Прогрессивным является однонаправленный методологический подход от внешнего физического домена к внутреннему, эмоционально-психологическому. Вопрос о том, как тот или иной образ получает языковое выражение, возможно изучить, если отказаться от методологического интуитивизма и обратиться к методу анализа «снизу вверх», от языка к мысли, от конкретного к абстрактному, что открывает возможности усмотреть развитие образности с новых, когнитивно-прагматических позиций.

Информационную базу исследования составили более 50 технических образов современного английского языка, извлеченных методом сплошной выборки из художественных киносценариев, повествующих о мире техники по данным интернет-ресурса *scripts.com*. Тексты сценариев предоставили обширный материал для исследования, поскольку в них реализуются незафиксированные в словарях образные значения с неординарной лексической сочетаемостью со скрытыми, неологичными семами, мотивирующими смысловые приращения.

Теоретической базой исследования послужили публикации авторов, работающих в следующих направлениях: изучение образных схем отражения действительности (С. М. Шалютин, Д. Бикертон, Дж. Миллер, М. Минский, М. Осгуд, J. M. Clark, A. A. Paivio и др.); эвристика и изучение механизмов творчества (М. М. Бахтин, S. A. Mednick, R. Salvedra, D. K. Simonton, R. G. Weisberg и др.).

Практическая значимость исследования заключается в том, что раскрываемый в статье эвристический потенциал может быть использован в педагогической деятельности киновузов для усовершенствования образовательного процесса. Результаты исследования позволят сформировать у киноспециалистов таких направлений, как «Режиссура кино и телевидения (режиссер игрового кино- и телефильма)» и «Актерское искусство» (артист драматического театра и кино), изучающих английский язык на профессиональном уровне, системное представление об эвристическом потенциале образности для раскрытия языковых портретов киногероев.

Основная часть

Как мы предполагаем, в каждом сценарии заложена некая задача, а гипотетико-селективная интерпретирующая деятельность киногероя нацелена на достижение понимания ситуации в ходе составления целостного образа ситуации и увязывания догадок. Эвристический потенциал соотносится с понятием зарубежного лингвиста Дж. Гибсона «эффорданс» (то, что окружающий мир предоставляет, разрешает совершать индивиду) (Gibson, 1996). Эвристический потенциал служит лексической основой создания развернутой метафоры при условии учета эффордансов различных концептуальных сфер. Изменения в образном осмыслении действительности проследили Д. Лэндшир и Д. Вертизен, установившие, что количество метафор увеличивается во времена политических кризисов. Ими предложен термин «прагматический потенциал донорской сферы» (англ.: *donor area pragmatic potential*), возрастающий в предвыборный период. Ориентирована на изучение эволюции метафор и уральская лингвистическая школа, возглавляемая А. П. Чудиновым (2003), полагающим, что эволюция метафор есть движение от метафорических «взрывов» к метафорическому «затишью».

Диахронический компаративный когнитивно-дискурсивный анализ образности проводится О. А. Солоповой. Образное мировосприятие эволюционирует и во время политико-социальной нестабильности, во времена «метафорических бурь», когда: мертвые метафоры имеют тенденцию к оживлению; среди живых метафор появляются экзотические; авторы-продюцеры метафор становятся известны; реципиенты задействуют сложные механизмы декодирования; появляются метафоры не-термины, которые за счет высокой частотности могут переходить в разряд терминов (Бородулина, Макеева, 2016, с. 50-55). Примечательно, что для социальных образных схем характерна некая инерция, их экспланаторный потенциал не так часто пересматривается учеными, «в итоге многие объяснительные схемы редко используются, что ведет к научной инерции» (Беребина, 2016, с. 502). Эвристический потенциал базируется на системных связях образных схем (Киселева, 2009). Это свойство собирательности, комплексную природу концептуальных полей О. К. Ирисханова (2002) именуется композиционностью. «Композиционность будет своего рода гарантией некоторой предсказуемости структурных и смысловых свойств языковых единиц, а интегративность – залогом их эвристичности, то есть творческого характера и интуитивности речевой деятельности» (с. 340).

У многих лингвистов возникла идея каким-либо образом исчислить коэффициент метафорической силы (De Landtsheer, 1991). Т. Ю. Быковой (2014) был предложен способ его исчисления через суммирование таких факторов, как частота, интенсивность и содержание метафоризируемого концепта. М. В. Шаманова (2009) выделяет «индекс яркости» каждого когнитивного признака, исчисляемый отношением количества ассоциатов, объективирующих данный признак, к общему количеству полученных в ассоциативном эксперименте ассоциатов (с. 11-18). А. А. Зализняк с соавторами (2012) говорят о плотности ассоциативного поля, обусловленной «культурной нагруженностью входящих в него концептов» (с. 39). Таким образом, базовый человеческий когнитивный потенциал не может не включать ментальные операции иерархизации, предсказания, краткосрочного и долгосрочного запоминания, внимания, в том числе селекцию, концентрацию и распределение. Важно то, что всевозможные техники ментальной переработки знаний изначально осознанны и индивидуально вариативны (Огнева, 2012).

Итак, обобщая, скажем, что естественное человеческое стремление быть понятым и навык приносить связность в коммуникацию на основе естественного принципа аналогии есть базовая когнитивная человеческая способность. Эвристические прозрения требуют выбора оптимальных решений проблем посредством

транспозиции возникающих ассоциаций в более широкий контекст. Целостностный подход к образности как к единой системе координат для осмысления проблем не мог не затронуть такое явление, как эвристический потенциал, понимаемый как способность образной схемы за счет вариации инкорпорируемых концептуальных единиц давать интуитивно приемлемое описание проблем для выхода из познавательных затруднений.

Исследование показало, что в технических по своей тематике фильмах важную роль играет флороморфный и антропоцентрический код. Последний является одной из первых реалий, постигаемых человеком, а сами имена природных объектов относятся к базовым гносеологическим категориям. Очевидно, что природные и антропоцентрические образы оказываются наиболее удобными в выборе образности потому, что они врожденные и глубоко укоренены в ментальном лексиконе. Природная образность неразрывно связана с выражением эмоций, с оценочностью. Всегда существовала глубокая связь между мышлением и природной концептосферой, которая предлагает делить мир на состояние холода и тепла, того, что человек боится, и к чему стремится.

Рассмотрим примеры из фильма «Стелс» (Stealth) (2005), это фантастический боевик. Постановка: Роб Коэн, в ролях: Джош Лукас, Джессика Бил, Джейми Фокс. По сюжету, на военно-морскую авиабазу США доставлен «искусственный интеллект», который должен обучиться у настоящего летчика управлению боевым самолетом. Образная схема «МЕХАНИЗМ > ЖИВОЕ СУЩЕСТВО» подтверждена рядом периферийных образов:

- This is what we built this machine for. There's no blood in those **quantum veins**. It can't black out (букв.: «квантовые вены», т.е. коммуникации) (здесь и далее перевод мой. – С. П.);
- Activating **swarm** logics (букв.: «роящаяся логика», т.е. коллективный ум);
- I scheduled your jet for a little maintenance. I gotta get **the bugs** out of that radio, don't you think? (букв.: «жучки» в радио, т.е. неполадки).

Однако целостного осмысления ситуации в фильмах не представлено, новых озарений не наблюдается потому, что исходная понятийная область природы легитимизирована, т.е. слишком близка и освоена человеческим сознанием, а сфера-цель (психика) давно и крепко связана с природной сферой ассоциативными связями (об эмоциях всегда говорят в терминах тепла и холода). В сценариях встречаются оригинальные термины (swarm logics = электронный алгоритм, quantum veins = провода, соединение) из природной сферы, что подтверждает приоритет освоения именно ее. Энантосемичен пример "There's no blood in those quantum veins. It can't black out", в котором человеческое (кровь) и механическое (механизм) входят в противоречие и стоят в отношении отрицания друг к другу. Создаваемый образ конфликтен, а его смысл противоречив, о чем говорит сам способ образной амплификации, когда происходят абсурдизация и поломка имеющийся модели. Можно утверждать, что поставленные в сценариях проблемы решаются не с помощью образности, ибо сами образы несвязны, малокогерентны и противоречивы. Таким образом, система видения сценариста не образна, отдельные образы стабильно традиционны по тематике и спорадичны по количеству, сама направленность технического сценария и природных образов не гармонирует, а скорее диссоциирует, образы не проходят сквозной нитью через весь сценарий, в котором не создается нового и оригинального образного видения проблематики.

Теперь обратимся к амплифицированной образной схеме «ЧЕЛОВЕК > МЕХАНИЗМ», чтобы рассмотреть то, как в сценарии с помощью технической образности рисуется портрет киногероя и его когниции. Изучение процессов возникновения, структуризации и изменения образных схем способно объяснить и прогнозировать влияние образных средств на развитие сюжета. Для примера возьмем фильм «Матрица» (The Matrix) (1999) – фантастика. Режиссеры: Лена Вачовски, Лилли Вачовски. В ролях: Киану Ривз, Лоренс Фишберн, Керри Энн Мосс. По сюжету, жизнь Томаса Андерсона разделена на две части: днём он самый обычный офисный работник, получающий нагоняи от начальства, а ночью превращается в хакера по имени Нео, и нет места в сети, куда он не смог бы дотянуться. Образная схема «ЧЕЛОВЕК > МЕХАНИЗМ» насчитывает 9 единиц:

- MORPHEUS: The pill you took is part of a trace program. It's **designed** to disrupt your input/output carrier signal so we can pinpoint your location (букв.: «спроектирован», т.е. специально разработан);
- MORPHEUS: It's what we call residual self image. The mental projection of your **electronic self** (букв.: «электронная личность», т.е. аватар);
- TRINITY: A deja vu is usually a **glitch** in the Matrix (букв.: «глюк», т.е. сбой);
- AGENT SMITH: Did you know that the first Matrix **was designed** to be a perfect human world? It was a disaster. No one would accept the program (букв.: «был спроектирован», т.е. специально разработан);
- MORPHEUS: What you must learn is that these rules are no different than the rules of a computer system. Some of them can **be bent**. Others can **be broken** (букв.: «быть деформированы или сломаны», т.е. подогнаны под себя, нарушены);
- CYPHER: You get my body back in a power plant, **reinsert** me into the Matrix and I'll get you what you want (букв.: «вновь ввести в программу», т.е. перезайти);
- MORPHEUS: You have to understand that most of these people are not ready to **be unplugged** (букв.: «выключены из сети», т.е. исключены);
- TANK: They're breaking into his mind. It's like **hacking** a computer. All it takes is time (букв.: «хакнуть», т.е. взломать систему).

В известном сценарии ставится задача показать нереальный компьютерный мир, захвативший умы людей, и борьбу с ним группы повстанцев. Проблема в том, что немногие осознают, что являются частью программы. Техническая образная схема состоит из ряда компонентов, включающих базовые и периферийные суб-образы: существительные (a glitch), прилагательные (input/output carrier signal, electronic self) и предикаты (accept the program, be bent, be broken, be unplugged, hacking a computer). Схема обладает сильным потенциалом

из девяти единиц и предполагает, что «сбой» системы посредством передачи сигналов к «электронным личностям» поможет «поломать» программу, «выключить» ее, избавив людей от вредоносных сигналов. Образная схема деятельностная, здесь много глаголов действия и мало существительных, все усилия героев направлены на ее разрушение. Способом амплификации является подстройка под доминирующую образность без внутрисемейной энантиосемии. Все в сценарии прагматически оправдано, образы воспринимаются безусловно, как единственно возможные именованные процессы, нет концептуальной аберрации, за исключением понятия «неполадка» (a glitch in the Matrix), которая несет негативную коннотацию, обозначая недопустимость неполадок в слаженной работе Матрицы. Оригинальный мир кинокартины, таким образом, целен, сложен и гармоничен наподобие безупречно работающего механизма. Образность в киносценарии экспланаторна и помогает сформировать и описать сложный мир Матрицы. Как справедливо отмечает А. Н. Ткачева (2021), «языковая игра и английские слова стимулируют творческие усилия со стороны языковой личности, которая вынуждена декодировать высказывание, вникнуть в его смысл» (с. 474). Игра с образами помогает инструментально решить насущные проблемы отношения человека и техники, часто отталкиваясь от стереотипизированных представлений, предлагая новые решения (творец-инженер, возможность все начать сначала – перепрограммировать жизнь).

Заключение

Таким образом, проанализировав роль эвристического потенциала в киносценариях жанра научной фантастики, мы приходим к следующим выводам. Механизм действия образности на основе многоместной эвристичности в киносценариях подразумевает активизацию в среднем от двух до семи технических образов, работающих на создание холистической образной схемы, способствующей новому взгляду на поставленную в сценарии проблему и нахождению нетривиального решения, учитывающего «когнитивно-дискурсивный» подход. При этом отождествление человека и механизма в осмыслении сценарных проблем носит регулярный, но не всегда оправданный характер, приписывая человеку несвойственные ему качества робота. Поиск образных решений может быть легким (активация естественной природной образности), может быть сложным (активация специальной, технической образности). Выводом о драматургических возможностях образной схемы «ЧЕЛОВЕК > МЕХАНИЗМ» может служить тезис о том, что она весьма популярна в кинематографе, система видения режиссеров является всеобъемлющей (от 2 до 18 единиц в одной схеме), глубоко детализированной (предметность, качественность и деятельность), оригинальной, прагматической, трактующей свойства и действия через образность. Перспективы дальнейшего исследования проблемы мы видим в более детальном изучении образности в кинематографе на современном этапе для соблюдения баланса между рисуемым в современном зарубежном кинематографе образом строго программируемой алгоритмической деятельности киногероев и массой таких «непрограммируемых» человеческих свойств, как случайность, творчество, ответственность за собственные решения.

Источники | References

1. Беребина Н. С. Методологический фильтр в практике коммуникативного моделирования // Когнитивные исследования языка. 2016. Т. XXVI.
2. Бородулина Н. Ю., Макеева М. Н. Метафорический взрыв в репрезентации греческого кризиса (по материалам современных публикаций в СМИ) // Вопросы когнитивной лингвистики. 2016. № 2.
3. Быкова Т. Ю. Метафорический образ СССР в советском и американском медийных политических дискурсах 1930-50-х гг.: автореф. дисс. ... к. филол. н. Екатеринбург, 2014.
4. Зализняк А. А., Левонтина И. Б., Шмелев А. Д. Константы и переменные русской языковой картины мира. М.: Языки славянских культур, 2012.
5. Ирисханова О. К. Концептуальная интеграция в событийных именах существительных (к проблеме языковой композиционности) // С любовью к языку: сборник научных трудов / посвящается Е. С. Кубряковой. М. - Воронеж: Изд-во Воронежского гос. ун-та, 2002.
6. Киселёва С. В. Сущность многозначного слова в английском языке. СПб.: Астерион, 2009.
7. Огнева Е. А. Художественный перевод: проблемы передачи компонентов переводческого кода. М.: Эдитус, 2012.
8. Солопова О. А. Когнитивно-дискурсивная ретроспекция: исследование моделей будущего в политическом дискурсе. Челябинск: Изд. центр ЮУрГУ, 2013.
9. Ткачева А. Н. Вербальные приемы фасцинации во французских кинотекстах // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. Т. 14. Вып. 2.
10. Чудинов А. П. Метафорическая мозаика в современной политической коммуникации: монография. Екатеринбург: Изд-во УрГПУ, 2003.
11. Шаманова М. В. Гендерная, возрастная и территориальная специфика концептуализации общения русским языковым сознанием // Вопросы когнитивной лингвистики. 2009. № 4 (021).
12. De Landtsheer Ch. Function and the Language of Politics. A Linguistics Uses and Gratification Approach // Communication and Cognition. 1991. Vol. 24.
13. Gibson J. J. The Senses Considered as Perceptual Systems. Boston: Cornell University Press, 1996.

Информация об авторах | Author information

RU

Панкратова Светлана Анатольевна¹, д. филол. н., доц.

¹ Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения

EN

Pankratova Svetlana Anatolyevna¹, Dr

¹ Saint-Petersburg State Institute of Film and Television

¹ svetpankrat@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 01.01.2022; опубликовано (published): 28.02.2022.

Ключевые слова (keywords): образ; образность; эвристический потенциал; образная схема; домен; image; imagery; heuristic potential; image scheme; domain.