

УДК 811.111'23:791.221.8

БЕРЕЖНА Маргарита – кандидатка філологічних наук, докторантка кафедри теорії та практики перекладу з англійської мови, Запорізький національний університет, вул. Жуковського, 66, Запоріжжя, 69061, Україна (margaret.berezhna@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3345-256X>

DOI: <https://doi.org/10.24919/2522-4565.2021.47.4>

Бібліографічний опис статті: Бережна, М. (2021). Психолінгвістичний образ Грейс Огустін у фільмі Дж. Кемерона «Аватар». *Проблеми гуманітарних наук: збірник наукових праць Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія «Філологія», 47, 31–37.* doi: <https://doi.org/10.24919/2522-4565.2021.47.4>

ПСИХОЛІНГВІСТИЧНИЙ ОБРАЗ ГРЕЙС ОГУСТІН У ФІЛЬМІ ДЖ. КЕМЕРОНА «АВАТАР»

Анотація. У статті йдеться про особливості формування психолінгвістичного образу кіноперсонажа за психологічним архетипом «Жінка-месія». Розвідка є частиною комплексного дослідження цілісної системи психолінгвістичних образів персонажів англомовного кінодискурсу масової культури ХХІ сторіччя, що визначає її актуальність і новизну. Дослідження виконано на матеріалі фентезі-фільму Дж. Кемерона *Avatar* (2009). Методи роботи: описовий, метод суцільної вибірки, метод контекстуального і статистичного аналізів. За основу визначення основних психологічних рис персонажів взято класифікацію В. Шмідт (2007). До архетипу «Жінка-месія» в досліджуваному фільмі віднесено Грейс Огустін, визначальними рисами якої є такі: 1) «Жінка-месія» – це шлях до любові та просвітництва; її підсилено другорядним архетипом «Ментор», головна функція якого – навчити героя; у мовленні персонажа ця риса актуалізована використанням апелятивів на позначення Джейка Саллі, прямих і непрямих директивів, лексики зі значенням позитивної оцінки; 2) її віра – непорушна, а смисл усього життя – змінити життя тисяч людей; риса актуалізована використанням конфронтативного комунікативного стилю в спілкуванні з антагоністами Паркером Селфріджем і Майлзом Кворічем; 3) її послання можуть бути як фемінними (про любов і співчуття), так і маскулініними (про порятунок, боротьбу, вигнання загарбників); риса актуалізована застосуванням кооперативного й конфронтативного комунікативних стилів; використанням лексем з позитивним і негативним оцінним значенням, зниженої лексики; 4) вона живе в гармонії з природою, кожна жива істота для неї – утілення вищої сили; риса актуалізована за допомогою позитивно маркованої оцінної лексики; 5) вона піклується більше про інших, ніж про себе, і переймається тільки тим, що її сім'я може постраждати внаслідок її дій; риса актуалізована частотним використанням займенника другої особи 'you', першої особи множини 'we' й апелятивів на позначення команди науковців, яких Грейс вважає своєю сім'єю.

Ключові слова: персонажне мовлення, кіноархетип, архетип «Жінка-месія», архетип «Ментор», кінодіалог, Дж. Кемерон, «Аватар».

BEREZHNA Marharyta – Candidate of Philological Sciences, Doctoral Student at the Department of English Translation Theory and Practice, Zaporizhzhia National University, 66, Zhukovskoho str., Zaporizhzhia, 69061, Ukraine (margaret.berezhna@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3345-256X>

DOI: <https://doi.org/10.24919/2522-4565.2021.47.4>

To cite this article: Berezhna, M. (2021). Psykhohinhvistychnyi obraz Grace Augustine u filmi J. Camerona “Avatar” [Psycholinguistic Image of Grace Augustine in the Film “Avatar” by J. Cameron]. *Problemy humanitarnykh nauk: zbirnyk naukovykh prats Druhobytskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka. Seriiia “Filolohiia” – Problems of Humanities. “Philology” Series: a collection of scientific articles of the Druhobych Ivan Franko State Pedagogical University, 47, 31–37.* doi: <https://doi.org/10.24919/2522-4565.2021.47.4> [in Ukrainian].

PSYCHOLINGUISTIC IMAGE OF GRACE AUGUSTINE IN THE FILM "AVATAR" BY J. CAMERON

Summary. *The article focuses on the formation of the psycholinguistic image of film characters according to the psychological archetype the Female Messiah. The work contributes to the creation of the holistic system of psycholinguistic images represented by characters from the English-language films of mass culture released in the XXI century. The indicated determines the relevance and novelty of the research. This particular work is based on the fantasy film Avatar (2009) by J. Cameron. Methods of the research are the following: descriptive, method of continuous sampling, method of contextual and statistical analysis. The classification of V. Schmidt (2007) is taken as the basis for definition of the fundamental psychological features of characters. Grace Augustine embodies the Female Messiah archetype in the studied film; for her the defining features are as follows: 1) the Female Messiah is the way to love and enlightenment; it is further enhanced by the Mentor archetype, whose main function is teaching the hero. Her speech is characterized by the frequent use of appellatives to denote Jake Sally, explicit and implicit directives, the vocabulary of positive evaluation. 2) She has a strong spiritual belief system, and her life seems to be for one purpose only and that purpose affects the lives of thousands of people. It is conveyed with the confrontational communicative style in dialogs with the antagonists Parker Selfridge and Miles Quaritch. 3) Her messages can be both feminine (about love and compassion) and masculine (about salvation, fight and expulsion of invaders). It is expressed respectively by cooperative and confrontational communication styles; nouns with positive and negative evaluative meaning, informal and rude vocabulary. 4) She lives in harmony with nature, and every living thing is a manifestation of the Divine to her. It is expressed through positive evaluative vocabulary. 5) She cares more about others than about herself, and she only suffers if her family is persecuted because of her actions. It is conveyed by the frequent use of the second person pronoun 'you', the first person plural 'we', and the appellatives to denote the team of scientists, whom she takes for her family.*

Key words: *character's speech, film archetype, Female Messiah archetype, Mentor archetype, film dialogue, J. Cameron, "Avatar".*

Постановка проблеми. Значення кіно в системі координат сучасної культури важко переоцінити. Воно визначає стереотипи поведінки, формує світогляд, установлює моделі для наслідування. Щорічне підвищення попиту на кінопродукцію в усьому світі, економічна та культурна глобалізація зумовлюють зростання інтересу дослідників до різних аспектів вивчення кінодискурсу. Інтердисциплінарність таких досліджень увиразнює актуальність і новизну розвідок у цій царині.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Образи персонажів художніх текстів різних жанрів і форм завжди привертала увагу дослідників. З'ява й бурхливий розвиток кіноіндустрії дали поштовх дослідженням типових образів персонажів. Кіноархетипіка поєднує архетип і кіно, де архетип (від грець. *arhe* 'початок' і *typos* 'образ') – це «першообраз», первинна форма для наступних утворень, своєрідна матриця, яка, насичуючись конкретним змістом, отримує одне з безлічі можливих утілень, перетворюючись на архетипічний образ. Як і годиться «праформам», архетипи

лежать в основі усього сущого, формуючи одиниці значення, які можуть бути осягнені інтуїтивно. Кінематограф – мистецтво, яке, поєднуючи канони образотворення (образну систему літератури, театру та образотворчого мистецтва), стає у ХХ–ХХІ ст. однією з провідних сфер трансляції архетипічних мотивів та образів (Зубавіна, 2015, с. 119).

Цей погляд перегукується з дослідженням персонажів із позицій психолінгвістики, коли чуттєвий досвід уважають не менш важливим для розуміння образів-персонажів, аніж суспільно-культурні передумови. Наприклад, у розумінні А. Андреева «образ – це спрощена, «відредагована» модель дійсності» (Андреев, 1981, с. 145).

Попри те що фільм становить складну синергетичну систему з мовних і немовних знаків, уважаємо, що саме вербальним знакам належить важлива роль у визначенні нюансів повідомлення, увиразненні смислів і відтінків значень, у наданні багатоплановості висловленню й здатності набувати багатьох інтерпретацій. І. Коваленко зазначає, що, хоч віде-

оряд і домінує над словесним компонентом у нарративній структурі кінофільмів, саме вербальне робить кінодискурс правдоподібним і ближчим до життя (Коваленко, 2011, с. 51). Такого ж погляду дотримується й С. Козлофф, визнаючи саме кінодіалоги засобом передачі повідомлення, адже фокус на візуальному призводить до суперечностей у трактуванні кінодискурсу загалом (Kozloff, 2000, p. 14).

Утім, варто також розуміти, що мовлення персонажів у художньому творі, відтворюючи чинні норми та правила спілкування, створює правдиву картину світу й образи самих персонажів. Однак, на відміну від реального повсякденного спілкування, мова персонажів має свої особливості, є не точним аналогом розмовного мовлення, а його стилізацією (Adamson, 1995, p. 196). Вона дає змогу створювати спрощені моделі, які, своєю чергою, можуть слугувати шаблонами для подальшого використання, адже, «доки персонаж був маскою або ідеальним образом, він складався з набору однотипних ознак, іноді навіть з однієї ознаки-властивості. Поступово набуваючи багатовимірності, складові елементи персонажа стають різноспрямованими, а тому особливо потребують домінант ... які забезпечуватимуть єдність героя» (Гинзбург, 1979, с. 89).

У попередніх працях, присвячених психолінгвістичним особливостям мовлення, дослідники розглядали параметри та моделі мовлення персонажів на основі теорії ввічливості Браун-Левінсона, моделі «Великої п'ятірки», теорій архетипів персонажів, а також за допомогою методів корпусної лінгвістики. Тоді як одні лінгвісти вважають, що за допомогою методів корпусної лінгвістики можна отримати більш детальну модель мовлення окремого персонажа (Walker et al., 2011), інші зазначають, що теорія ввічливості Браун-Левінсона та модель «Великої п'ятірки» пропонують перелік важливих параметрів і моделей персонажного мовлення, а теорія архетипів – систему таких типових персонажів, як «Герой», «Тінь», «Годувальниця», які виконують шаблонні ролі, є типовими особистостями й можуть бути повторно використані в різних нарративах. Так, Дж. Роув та ін. (Rowe, Ha & Lester, 2008) пропонують евристичну модель поведінки персонажів на основі таксономії

із сорока п'яти головних архетипів В. Шмідт (Schmidt, 2007) і демонструють, як теорію архетипів можна поєднати з побудовою діалогів персонажів в інтерактивних рольових комп'ютерних іграх (Lin & Walker, 2011).

Нині робіт, які пропонують використання теорії архетипів В. Шмідт для дослідження й систематизації психолінгвістичних образів персонажів у англomовному кінодискурсі масової культури, немає. Зазначене зумовлює актуальність і новизну пропонованого дослідження.

Мета статті – визначити складники психолінгвістичного образу персонажа за архетипом «Жінка-месія» в англomовному фільмі жанру фентезі для широкого глядацького загалу.

Серед її основних завдань – актуалізувати поняття «кіноархетипіка» та «кіноархетип»; з досліджуваного матеріалу виокремити репліки Грейс Огустін; визначити її архетип за типологією В. Шмідт; установити лексико-семантичні, стилістичні, синтаксичні, прагматичні особливості мовлення персонажа; визначити кореляцію між психологічними чинниками та їхньою реалізацією в мовленні.

У дослідженні використано описовий метод, метод суцільної вибірки, метод контекстуального та статистичного аналізів.

Виклад матеріалу. Стаття є частиною комплексного дослідження цілісної системи психолінгвістичних образів персонажів англomовних фільмів масової культури ХХІ сторіччя. У ній розглядаємо особливості формування мовленнєвого портрета кіноперсонажа за психологічним архетипом «Жінка-месія». Об'єкт роботи: мовлення Грейс Огустін загальним обсягом у 118 реплік, отриманих методом наскрізної вибірки з фільму жанру фентезі Дж. Кемерона «Аватар». Репліки Грейс Огустін становлять 13% від загальної кількості реплік у фільмі, тобто Грейс є другим персонажем за цим показником і третім за значущістю для сюжету. Відповідно до класифікації В. Шмідт (Schmidt, 2007, p. 101–106), Грейс Огустін відносимо до архетипу «Жінка-месія», для якої визначальними є такі риси:

1. «Жінка-месія» – це шлях до любові та просвітництва (за сюжетом Грейс – головне джерело знань про Пандору та її природу; вона автор книги про планету, відкриває на

Пандорі школу для місцевих жителів, навчає їх англійської, сама вивчає культуру й мову *на'ві*); ця риса додатково підсилена архетипом «Ментор», головна функція якого – навчити героя. За сюжетом, спочатку Грейс не сприймає Джейка Саллі, колишнього морського піхотинця, як частину своєї команди дослідників: GRACE AUGUSTINE: *Yeah, yeah. I know who you are, and I don't need you. I need your brother. You know, the PhD who trained for 3 years for this mission?* (Avatar, 2009, 0:11:26). Риса актуалізована лексемами *need* у заперечній формі (на семантичному рівні) та протиставленням *I don't need you. I need your brother* для емпізи (на синтаксичному рівні).

З часом вона починає бачити в ньому не тільки свого учня, а й сина: GRACE AUGUSTINE: *Jake, Jake! Come on back, kid. Come on. That's it. There you go. There you go, there you go. You're okay. You're okay* (Avatar, 2009, 0:48:38). Риса актуалізована апелятивами *Jake* та *kid* (на лексико-семантичному рівні), множинними редуплікаціями й синонімічними повторами для емпізації емоцій (на синтаксичному рівні).

2. «Жінка-месія» може додатково втілювати будь-який інший архетип, який допоможе їй досягти своєї мети (у досліджуваному матеріалі Грейс уособлює архетип «Ментор», який детально розглянемо в подальшому викладі).

3. «Жінка-месія» може не знати про свій зв'язок із вищою силою, але ця вища сила спонукатиме її досягати чогось важливого, навіть якщо персонажеві доведеться пожертвувати ради цієї мети своїм життям (із розвитком сюжету Грейс розуміє цінність та унікальність планети в усесвіті; після смертельного поранення її «під'єднують» до Ейви – божества народу *на'ві*, уособлення всього живого на планеті, своєрідної мережі, банку спогадів усіх істот, які колись жили або живуть на планеті, єдиного мозку, який пов'язує між собою все живе на планеті). GRACE AUGUSTINE: *I'm with her, Jake. She's real!* (Avatar, 2009, 2:00:53). Риса актуалізована займенником *she* та лексемою *real*.

4. Її віра – непорушна, а смисл усього її життя – змінити життя тисяч людей (смислом життя Грейс Огустін спочатку є дослідження планети Пандора, а далі – її порятунок від варварського споживацького ставлення загарб-

ників із Землі). Риса актуалізована лексемою *salvage*: GRACE AUGUSTINE: *Parker, there is time to salvage the situation. Parker...* (Avatar, 2009, 1:31:37), використанням конфронтативного комунікативного стилю в спілкуванні з Паркером Селфріджем і Майлзом Кворічем: MILES QUARITCH: *Shut your pie hole!* GRACE AUGUSTINE: *Or what, Ranger Rick? You gonna shoot me?* MILES QUARITCH: *I could do that.* GRACE AUGUSTINE (to Parker Selfridge): *You need to muzzle your dog* (Avatar, 2009, 1:31:39).

5. У проблемній ситуації «Жінка-месія» має здатність бачити картину цілісно (у діалозі з Паркером вона спростовує його примітивне, вузьке бачення планети, зашорене прибутками від видобутку унобтанію – цінного мінералу планети). GRACE AUGUSTINE: *You need to wake up, Parker* (Avatar, 2009, 1:33:03). Риса реалізована конфронтативним комунікативним стилем, використанням метафоричного *wake up*.

6. Вона поважає всі релігії та вірування (Грейс із легкістю сприймає вірування народу *на'ві*, як і визнає існування системи цінностей землян, для яких головним божеством стало матеріальне збагачення).

7. «Жінку-месію» широкі маси не завжди сприймають за духовного лідера (у досліджуваному фільмі це можна простежити у порівнянні з репліками Джейка, чоловіка-месії: за кількістю сцен (1/4) і реплік (6/7), які можна сприймати як настанови, а також чисельності аудиторії (6 осіб/сотні *на'ві*)).

8. Її послання можуть бути як фемінними – про любов і співчуття, так і маскулініними (у досліджуваному матеріалі послання комбіноване – про любов до планети, а також про порятунок, про вигнання загарбників). Риса актуалізована використанням кооперативного й конфронтативного комунікативних стилів; використанням лексем із позитивним і негативним оцінним значенням, зниженою лексикою, апелятивом *you murderer!* у розмові з Паркером Селфріджем.

9. Її можуть зневажати, а її заслуги – применшувати (зрештою, Паркер висміює її позицію). PARKER SELFRIDGE: *What the hell have you people been smoking out there? They're just goddamn trees!* (Avatar, 2009, 1:32:55). Рису реалізовано в мовленні інших

персонажів через конфронтативний комунікативний стиль, використання розмовних, знижених лексем, риторичних запитань та окличних речень для емпатизації гніву, зневіри, незадоволення.

10. Вона живе в гармонії з природою; кожна жива істота для неї – втілення вищої сили; особливо вона уважна до дітей і тварин, бо вони найбезпорадніші (за сюжетом, Грейс бореться за всю планету, її народ, тваринний і рослинний світ; особлива увага належить рослинному світу й дітям). GRACE AUGUSTINE: *Amazing, isn't it?* (Avatar, 2009, 0:26:41). / *You are so pretty* (Avatar, 2009, 1:02:55). Риса актуалізована використанням позитивної оцінної лексики, лексем *amazing* і *pretty* для висловлювання емоцій здивування, захоплення, радості, коли мова йде про рослинний світ Пандори, дітей *на'ві*.

11. Вона цінує зцілення духа більше за зцілення тіла (Джейк – каліка, який через серйозну травму переміщується за допомогою інвалідного візка. Грейс ніколи не жаліє його, не говорить (на відміну від Кворіча) про лікування, яке допоможе повернути йому фізичне здоров'я, її більше цікавить його духовне зцілення). GRACE AUGUSTINE: *Don't make me force-feed a cripple* (Avatar, 2009, 1:25:29). Риса актуалізована використанням неполіткоректної лексеми *cripple* для створення гумористичного ефекту в ситуації неформального спілкування, для демонстрації визнання стану здоров'я Джейка, небажання прикрасити ситуацію, пом'якшити її, для підкреслення неважливості фізичного каліцтва.

12. Вона боїться переслідування за свої переконання, але сприймає це як неминучу частину своєї долі (погоджується на варіант силового спротиву, розуміючи всі ризики, як і власну неминучу загибель). Отримавши смертельне поранення, вона реагує у звичайній для неї саркастичній манері: GRACE AUGUSTINE: *This is gonna ruin my whole day* (Avatar, 2009, 1:51:12). Риса реалізована використанням применшення (на стилістичному рівні).

13. Вона переймається тим, що її сім'я може постраждати внаслідок її дій (Грейс сім'єю вважає свою команду науковців). Риса актуалізована частим використанням займенника другої особи *you* (55% від загальної кіль-

кості), першої особи множини *we* (11%) та апелятивів *guys, everybody, gang, kiddies* на позначення команди науковців (друга група апелятивів за кількістю). Уважаємо частотне використання займенників цієї групи характерним для образу «Жінка-месія» (для порівняння з іншими архетипами див., наприклад, Бережна, 2021).

14. Її не цікавлять матеріальні блага (а саме унобтаній, заради якого була організована місія на Пандору). GRACE AUGUSTINE: *The wealth of this world isn't in the ground. It's all around us. The Na'vi know that, and they are fighting to defend it* (Avatar, 2009, 1:33:07). Риса актуалізована лексемою *wealth*.

Образ Грейс Огустін доповнений дургорядним архетипом «Ментор». Цьому архетипові властиві такі риси (Schmidt, 2007, p. 222–223):

1. «Ментор» схожий на головного персонажа твору (Грейс і Джейк є операторами аватарів, вони досліджують планету, вивчають мову і культуру *на'ві*, бачать красу планети, прагнуть захистити її від загарбників, зберегти унікальність, готові відмовитися від старого життя на Землі та навіть пожертвувати собою заради досягнення мети).

2. «Ментор» дає поради й бере участь у розв'язанні проблем героя (Грейс із готовністю долучається до першої спроби Джейка керувати аватаром, рушає на його пошуки після нападу хижака, супроводжує його в селище *на'ві*, разом із ним активно намагається переконати Паркера і Кворіча не знищувати природу планети, разом із ним намагається врятувати *на'ві* від атаки землян).

3. «Ментор» – потужний помічник, якому згодом знадобиться допомога (отримавши смертельне поранення, Грейс може розраховувати тільки на допомогу Джейка, щоб потрапити до священного дерева *на'ві* та «переселитися» до неушкодженого тіла аватара).

4. Чим більша різниця у віці, тим легше «Ментору» відпустити учня; якщо ця різниця невелика, стосунки між учителем та учнем можуть перерости в конкурентну боротьбу (різниця у віці між Грейс і Джейком – значна, з часом вона починає сприймати Джейка як сина, дбає про нього).

За результатами статистичного аналізу реплік мовлення Грейс Огустін, у яких

реалізується архетип «Ментор», бачимо, що Джейк Саллі є центральним персонажем, до якого прикута увага Грейс. Це загалом характерне для взаємин «ментор – учень». Так, у її мовленні виявляємо п'ять варіантів звертання до Джейка Саллі: від насмішкуватого *numbnuts* (1) на початку знайомства, загальних *Jake* (10) і *Marine* (4), емоційне забарвлення яких залежить від контексту й коливається від роздратування та занепокоєння до пом'якшення й захоплення, до дружньо-іронічного *you lucky swine* (1) і зменшувально-пестливого *kid* (1).

Піклування Грейс проявляється в побутових ситуаціях, коли вона в характерній грубувато-саркастичній манері слідкує, щоб Джейк міг відпочити, вчасно харчувався чи слідкував за гігієною. GRACE AUGUSTINE: *Don't make me force-feed a cripple* (Avatar, 2009, 1:25:29). / *And when was the last time you took a shower? Jesus, Marine* (Avatar, 2009, 1:26:03). Рису актуалізовано лексемами *eat, bon appétit, force-feed, take a shower*.

5. Хороший «Ментор» бачить себе в герої й сприймає успіх героя як власний (Грейс радіє з успіхів Джейка, вона знає, що він продовжить її справу). Попри те що Грейс прямо не виказує свого задоволення успіхами Джейка, можемо побачити в її мовленні констативи, які виражають позитивну оцінку: GRACE AUGUSTINE: *Motor control's looking good* (Avatar, 2009, 0:19:00). / *You know, for reasons I cannot fathom, the Omaticaya have chosen you* (Avatar, 2009, 0:49:18). Риса актуалізована лексемами *good* і *chosen*.

Роль Грейс Огустін як ментора реалізована через використання значної кількості прямих і непрямих директивів у репліках, адресованих Джейку (31 речення з 231, що становить 13%) протягом перших двох третин фільму, на етапі навчання Джейка. GRACE

AUGUSTINE: *Keep your arms in, hands in, head down. Down* (Avatar, 2009, 0:15:00). / *All right. Jake, hang a left. You'll be in the link at the end* (Avatar, 2009, 0:57:22). Тут варто зазначити, що поступово кількість прямих директивів поступається непрямим.

Також для мовлення Грейс Огустін характерним є використання іронії та сарказму, які демонструють її в цілому скептичне ставлення до людей навколо, а особливо до нового члена команди, який спочатку не знає майже нічого про світ, до якого потрапив. GRACE AUGUSTINE: *Just relax and let your mind go blank. That shouldn't be hard for you* (Avatar, 2009, 0:15:05). / *Don't do anything unusually stupid* (Avatar, 2009, 0:51:45). Таке скептичне ставлення вважаємо характерним для спілкування «Ментора» з учнем.

Висновки. У підсумку зазначимо, що для мовлення Грейс Огустін, яку відносимо до архетипу «Жінка-месія» з додатковим архетипом «Ментор», характерними є такі елементи: частотне використання займенника другої особи 'you', першої особи множини 'we' та розлога система апелювання на позначення команди науковців, зокрема Джейка Саллі, яких вона сприймає як родину; прямі та непрямі директиви, використані на етапі навчання Джейка; позитивно маркована лексика й використання кооперативного комунікативного стилю в спілкуванні з народом *на'ві*, командою науковців, Джейком; лексика негативної оцінки, знижена лексика, конфронтативний комунікативний стиль у спілкуванні з антагоністами Паркером Селфріджем і Майлзом Кворічем.

Серед перспектив дослідження – створення на матеріалі англійських фільмів масової культури XXI століття цілісної системи психолінгвістичних образів персонажів відповідно до їхнього архетипу.

ЛІТЕРАТУРА

- Андреев А.Л.** Художественный образ и гносеологическая специфика искусства: Методологические аспекты проблемы. Москва : Наука, 1981. 193 с.
- Бережна М.В.** Червона королева vs. Біла королева: мовленнєвий портрет (у фільмі Т. Бертон *Alice in Wonderland*). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія»*. Одеса, 2021. № 50. У друкуванні.
- Гинзбург Л.** О литературном герое. Ленинград : Сов. писатель, 1979. 222 с.
- Зубавіна І.** Кіноархетипіка як ядро екранного нарративу. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого*. 2015. Вип. 16. С. 75–83.

- Коваленко И.В.** Интерсемиотический перевод в межкультурном аспекте : постановка проблемы. *Известия Волгоградского государственного педагогического университета*. 2011. № 2. Т. 2. С. 50–53.
- Adamson S.** From empathetic deixis to empathetic narrative: stylization and (de)subjectivisation as processes of language change. *Subjectivity and Subjectivisation : Linguistic Perspectives*. Cambridge University Press, 1995. P. 195–224.
- Avatar. Directed by James Cameron, 20th Century Fox, 2009.
- Kozloff S.** Overhearing Film Dialogue. Berkeley ; Los Angeles : University of California Press, 2000. 332 p.
- Lin Grace I., Walker Marilyn A. All the World's a Stage : Learning Character Models from Film. In *Proceedings of the Conference on Artificial Intelligence and Digital Entertainment*. AAAI Press. 2011. URL: <https://users.soe.ucsc.edu/~maw/papers/lin-walker.pdf>.
- Rowe J.P., Ha E.Y., Lester J.C.** Archetype-Driven Character Dialogue Generation for Interactive Narrative. *H. Prendinger, J. Lester, M. Ishizuka (Eds.) Intelligent Virtual Agents. IVA 2008. Lecture Notes in Computer Science*, vol 5208. Springer, Berlin, Heidelberg. 2008. P. 45–58. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-540-85483-8_5.
- Schmidt V.** The 45 Master characters. Cincinnati, Ohio : Writers Digest Books, 2007. 338 p.
- Walker Marilyn A., Grant Ricky, Lin Grace, Sawyer Jennifer, Wardrip-Fruin Noah and Buell Michael. Murder in the Arboretum : Comparing Character Models to Personality Models. *4th International Workshop on Intelligent Narrative Technologies. Long Oral Presentation*. 2011. URL: <https://users.soe.ucsc.edu/~maw/papers/int4-v10.pdf>.

REFERENCES

- Andreev, A. L.** (1981). *Hudozhestvennyj obraz i gnoseologicheskaja specifika iskusstva [The artistic image and the epistemological specificity of art]. Metodologicheskie aspekty problemy – Methodological aspects of the problem*. Moscow: Nauka [in Russian].
- Berezhna, M. V.** (2021). *Chervona koroleva vs. Bila koroleva: movlenniievi portret (u filmi T. Bertona Alice in Wonderland) [Red Queen vs. White Queen: Speech Portrait (in the film Alice in Wonderland by T. Burton)]. Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Ser. : Filolohiia – Scientific Bulletin of International Humanitarian University. Series : Philology, 50*. To appear. Odessa [in Ukrainian].
- Ginzburg, L.** (1979). *O literaturnom geroe [On a Literature Hero]*. Leningrad : Sov. pisatel [in Russian].
- Zubavina, I.** (2015). Kinoarkhetypika yak yadro ekrannoho naratyvu [Film archetype as the core of the screen narrative]. *Naukovyi visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu teatru, kino i telebachennia imeni I. K. Karpenka-Karoho – Scientific Bulletin of I. K. Karpenko-Kary Kyiv National University of Theater, Film and Television (Issue 16)*, (pp. 75–83). Kyiv [in Ukrainian].
- Kovalenko, I. V.** (2011). *Intersemioticheskij perevod v mezhkul'turnom aspekte: postanovka problemy [Intersemiotic translation in the intercultural aspect: problem statement]. Izvestija Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta – Bulletin of the Volgograd State Pedagogical University, 2 (Vol. 2)*, (pp. 50–53). Volgograd [in Russian].
- Avatar. Directed by James Cameron, 20th Century Fox, 2009 [in English].
- Adamson, S.** (1995). From empathetic deixis to empathetic narrative : stylization and (de)subjectivisation as processes of language change. *Subjectivity and Subjectivisation : Linguistic Perspectives* (pp. 195–224). Cambridge University Press [in English].
- Lin Grace I. and Walker Marilyn A. (2011). All the World's a Stage : Learning Character Models from Film. In *Proceedings of the Conference on Artificial Intelligence and Digital Entertainment*. AAAI Press. From <https://users.soe.ucsc.edu/~maw/papers/lin-walker.pdf> [in English].
- Rowe, J.P., Ha, E.Y., Lester, J.C.** (2008). Archetype-Driven Character Dialogue Generation for Interactive Narrative. In *H. Prendinger, J. Lester, M. Ishizuka (Eds.) Intelligent Virtual Agents. IVA 2008. Lecture Notes in Computer Science (Vol. 5208)*, (pp. 45–58). Springer, Berlin, Heidelberg From https://doi.org/10.1007/978-3-540-85483-8_5 [in English].
- Schmidt, V.** (2007). *The 45 Master characters*. Cincinnati, Ohio: Writers Digest Books [in English].
- Walker, M. A., Grant, R., Lin, G., Sawyer J., Wardrip-Fruin, N. & Buell, M.** (2011). Murder in the Arboretum: Comparing Character Models to Personality Models. In *4th International Workshop on Intelligent Narrative Technologies. Long Oral Presentation*. From <https://users.soe.ucsc.edu/~maw/papers/int4-v10.pdf> [in English].