

Litera

Правильная ссылка на статью:

Немкина Н.И. Мультимодальность образов китайского фольклора // Litera. 2024. № 6. DOI: 10.25136/2409-8698.2024.6.70957 EDN: HWLLJK URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=70957

Мультимодальность образов китайского фольклора

Немкина Николь Игоревна

аспирант; Высшая школа перевода; Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова

109125, Россия, г. Москва, ул. Саратовская, 22

✉ nikol.nemkina@mail.ru



[Статья из рубрики "Фольклор"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2024.6.70957

EDN:

HWLLJK

Дата направления статьи в редакцию:

31-05-2024

Дата публикации:

07-06-2024

Аннотация: В данной научной статье исследуется феномен мультимодальности на материале китайских фольклорных образов. Объектом исследования стали образы вымышленных героев китайских фольклорных произведений, а предметом – анализ образов фольклорных произведений Китая в их мультимодальном выражении в современных адаптациях. Цель исследования – показать, как современные дискурсивные практики, характеризующиеся высокой степенью мультимодальности, влияют на развитие концепта образа фольклорного произведения в сознании реципиента. Задачи, которые решались в рамках данного исследования: 1) описание явления мультимодальности в контексте современных мультимедийных технологий; 2) анализ концептов образов в мобильной игре, мультфильмах и телепередаче; 3) оценка влияния мультимодальности на особенности развития концептов образов и их восприятие в сознании реципиента. В качестве методов были использованы метод сплошной выборки при сборе анализируемого материала, а также методы

семантического, контекстуального и концептуального анализа. Научная новизна работы обусловлена тем, что впервые материалом анализа выступают различные образы фольклорных произведений Китая в их современной интерпретации. В результате комплексного анализа были сделаны следующие выводы: мультимодальность по-разному воздействуют на степень восприятия образа в сознании реципиента, с одной стороны, она ведет к упрощению понимания смыслов, с другой – к усложнению систем создания этих смыслов. Одним из проявлений такого усложнения является существование высокой степени интертекстуальности, что может подрывать представления о вымышленных героях, приводить к ложному принятию одних персонажей за других. Желание приблизиться к предпочтениям современного зрителя приводит как к незначительному различию базовых признаков концептов, так и к их полной противоположности, что так же воздействует на процесс восприятия образа. Тем не менее несмотря на значительную степень адаптации образов, вызывающих различные оценки пользователей, социальные и культурно-исторические процессы динамично меняющегося мира требуют соответствия условиям функционирования современных дискурсивных практик.

Ключевые слова:

мультимодальность, концепт, концептуальное ядро, адаптация, образы китайского фольклора, вымышленный герой, степень трансформации, мультимедиа, восприятие образа, дискурс

Образ героя фольклорного произведения, его концептуальное ядро, выраженное различными семантическими характеристиками в тексте, формируется за счет особенностей восприятия окружающего мира, опирающихся на универсальный, национальный и индивидуально-ассоциативный компоненты. Текст произведения формирует образ героя при помощи различных приемов и средств, используемых в системе фольклорного произведения. Благодаря портретным характеристикам создается внешний образ. Функциональные характеристики позволяют описать образ героя через его действия и поступки. Кроме того, речевые особенности героя, его взаимоотношение с другими персонажами, окружающие его предметы и место, в котором он находится – все это в определенной степени создает уникальный образ в сознании реципиента.

Для семантического анализа необходим также учет неверbalного (социального, культурного, психологического) контекста высказывания. «Внеязыковые аспекты коммуникации, соотносясь с вербальной формой их репрезентации в тексте, составляют в своей совокупности дискурс» [1, с. 38]. С развитием новых каналов коммуникации, изменением привычных способов общения и восприятия информации, в современной лингвистической науке все чаще стали использовать термин *мультимодальность*. В настоящее время можно встретить различные трактовки данного понятия, от простого «текст + изображение», до более сложного – «семиотическое явление, совмещающее в едином коммуникативном пространстве знаков знаковые комплексы, относящихся к разным по способу (де)кодирования информации семиотическим системам – вербальным, графическим, музыкальным, математическим, жестовым и пр.» [2, с. 319]. Таким образом, в современном дискурсивном пространстве мультимодальность опирается на различные способы описания с использованием аудио-, видео- и текстового материала.

Актуальность исследования обусловлена ростом интереса к культурному наследию

народа Китая, получающему наиболее яркое воплощение в фольклоре, где основополагающей категорией является фольклорной образ.

Научная новизна работы обусловлена тем, что образы вымышленных героев впервые описываются в современной репрезентации фольклорных произведений Китая, учитывая дискурсивные факторы современной языковой среды, характеризующейся высокой степенью мультимодальности.

Теоретическая значимость данного исследования определяется введением комплексного подхода, сочетающего анализ на языковом и концептуальном уровнях. Значимость данного исследования также состоит в том, что оно может выступить дополнением к исследованиям в области мультимодальности и сопоставительного изучения образов фольклорных произведений в разных языках.

Практическая значимость исследования состоит в том, что его результаты могут быть использованы во время проведения курсов по фольклору, дискурсологии, страноведению, лингвокультурологии и когнитивной лингвистике, а также на занятиях практического курса китайского языка и сопоставительного изучения языков и культур Китая и России.

Помимо формирования смысла образа за счет антропонимического материала и функционирования в тексте, еще одним смыслообразующим элементом выступают мультимодальные черты образа. Такие черты наиболее ясно выражаются в описании образа при помощи средств мультимедиа (изображения, звуков), путем экспрессивных характеристик (жестами, позой, выражениями лица и просодией), а также посредством мультимодальных метафор. По мнению некоторых исследователей, «с появлением фокуса мультимодальности изменился сам способ восприятия мира. Доминирующее ранее в качестве основного носителя информации слово, заменяется образом, что выражается и в приоритете визуального ряда над верbalным» [\[3, с. 70\]](#).

Таким образом, основной категориальный признак, заключённый в мультимодальности – множественность. В данное понятие входят каналы восприятия и передачи информации, в том числе при помощи материальных средств и технологий, способствующих формированию принципиального нового строения текстов в медиа пространстве, а также синтез текстуальных форм и экстралингвистических элементов – выявление семантических полей как различных кодов предъявления информации. Чрезвычайно важны прикладные аспекты разработки мультимодальности, прежде всего, мультимодальный дискурс-анализ: соединение процедур дискурс-анализа с включением в зону внимания неязыковых элементов сообщения. Необходимость учитывать весь спектр значений, задействованных в дискурсивных практиках, способствует распространению исследований мультимодального дискурса в рамках междисциплинарного подхода.

Тенденция обращения к фольклорным героям в рамках современного дискурса набирает все большую популярность. К социальным и культурно-историческим предпосылкам подобного трансдискурсивного перехода можно отнести стремление встать на путь развития культуры и ее особенностей, исходя из запросов современного общества, живущего в мультимодальной языковой среде. К особенностям такого рода взаимодействия людей и переработанного текста относится культурное и ментальное единство, позволяющее понимать текст на экстралингвистическом уровне, когда «коммуниканты опираются на социокультурные, исторические, научно-образовательные и интеллектуальные факторы, не всегда представленные в текстовом формате, но

ощущаемые в процессе текстопорождения» [\[4, с. 550\]](#).

«Во вторичном тексте изменение нацелено не только на слово, а на систему образов и художественный мир в целом» [5: с. 159]. Изменениям могут быть подвержены языковые и концептуальные особенности, что может проявляться как в незначительном различии базовых признаков, так и в их полной противоположности. Тем не менее замена одного или нескольких признаков не всегда приводит к изменению концептуального ядра. Сокращение как одна из форм проявления вторичности может способствовать либо полной утрате признаков концепта, либо привести к его последующему развитию. Расширяясь до возможного предела, в концепте выделяется ядро, периферия и концептуальная доминанта. «Помимо традиционного для концептологии разделения на ядро, ближнюю и дальнюю периферию стало возможным говорить о концептуальной доминанте и предложить ввести данное понятие применительно к изучению концептов, обладающих разнородным, многоуровневым содержанием, а также часто представленных в художественных произведениях» [5: с. 301]. Пространство, предоставляемое современными технологиями, а также динамическая и интерактивная природа языка и его чувствительность к контексту способствуют расширению возможностей для развития содержания концепта и активизируют процессы, связанные с его функционированием в иной дискурсивной среде.

В Китае первая мобильная игра от “Tencent” под названием “King of Glory” (《王者荣耀》) завоевала популярность не только внутри страны. В ней можно встретить героев китайских мифов и сказок, например Паньгу и Нюйва. В данной игре Паньгу – воин, держащий топор, его виртуальная роль и внешние характеристики соответствует представлению в мифе. Образы лучника Хоу И и Чан Э так же не подверглись значительной модификации, Хоу И сражается с помощью своего волшебного лука, а Чан Э все так же прекрасна и ее действия в игре сопровождаются главными атрибутами – зайцем и луною. Кроме того, в игре, как и в мифе, Чан Э и Хоу И являются супружеской парой.

Тем не менее другой персонаж – Нюйва, несмотря на то что в видеоигре она имеет способности созидания и защиты, ее роль и образ подверглись практически полной модификации как на уровне внешнего облика, так и внутреннего. Во-первых, классический образ Нюйвы – полуженщина, полузвмея, ее обычно изображают с человеческой головой и змеиным телом, однако в мобильной игре она представлена в человеческом облике. Во-вторых, в Китае Нюйва считается божеством, подарившим жизнь, ее возводят в куль матрицы прародительницы, в видеоигре Нюйва – маг, нападающий на других и использующий божественные способности для уничтожения. Некоторые пользователи данной видеоигры считают, что такое пренебрежение реальными чертами и ролью героя могут подорвать представления людей о священных образах китайской мифологии.



Рис.7.Нюйва с телом змеи



Рис.8.Нюйва в человеческом облике в видеоигре "King of Glory"

Выступая в качестве особой коммуникативной среды, видеоигры способствуют формированию значения в зависимости от контекста задуманного сюжета, а также от возможностей персонажей, определяющих их силу и роль в исходе игры. «Модификации специальных значений связаны не только с изменением концептуального объема термина, ...но и со способом конструирования значения в тексте [6, с. 102]. Следовательно, за счет новых концептуальных характеристик, вызванных сюжетом видеоигры, объем концепта увеличивается, приобретая новые оттенки значения.

Следует отметить, что в данной видеоигре помимо традиционных китайских персонажей Паньгу, Чан Э, Хоу И и Нэчжа, встречаются герои древнегреческой мифологии, например богиня мудрости Афина. Такое смешение героев не только разных китайских мифов, но и героев древнегреческой мифологии, говорит о высокой степени интертекстуальности, что может во многом усложнять восприятие пользователя. Один игрок по имени Лу Цютун (卢秋彤), комментируя трансформацию образа Нюйвы в игре, написал, что анализируя все способности, внешние характеристики и функцию героя в игре, он ошибочно воспринял Нюйву за богиню древнегреческой мифологии Афину, что говорит о столкновении двух различных концептосфер образов, ввиду их ошибочного уравнивания в игре.

Другой пользователь игры по имени Янь Сяочжэн (颜晓臻) считает: 游戏现实的历史普及教育十分有限,《王者荣耀》只能通过形象塑造,影响玩家对人物的外型记忆,而无法完成人物故事、精神价值等更深刻的意义的传播。‘Популяризация мифологического знания в данной игре очень ограничена. “King of Glory” может сформировать образ в сознании игрока лишь опираясь на внешние характеристики игрового персонажа, однако не способствуют распространению духовных ценностей и более глубоких смыслов, заключенных в реальных мифах’ [7].

Тем не менее создатели игры преследуют иные цели, в частности, коммерческие. Бессспорно, что апеллирование к ранее созданным вербальным текстам позволяет авторам мобильной игры вписать свое электронное произведение в контекст китайской культуры, тем самым привлекая больше пользователей, но большинство игроков в процессе игры вряд ли задумываются о неверном истолковании образов героев древних мифов, для них первостепенной задачей является выполнить задания и перейти на следующий уровень. Таким образом, в процессе виртуальной игры происходит «скрытое от наблюдения формирование структур знания» [6, с. 101], которое усиливается мультимодальностью, так как пользователю больше не нужно с помощью воображения представлять образ, описываемый вербальными средствами, внешний облик героя уже

создан графически и представлен на экране телефона.

Такие же цели преследуют создатели мультфильмов с участием мифических героев. Одним из самых частых экранизаций мифического сюжета является легенда о белой змейке, кинокартины на ее основе популярны не только в Китае, но и имеют большой интерес за рубежом. В качестве примеров для анализа образа в адаптированном произведении о Белой змее были отобраны два наиболее известных и современных мультфильма: 《水满金山》(«Наводнение в храме Цзиньшань»), выпущенный в 2012 году в Китае и 《白蛇:缘起》(«Белая змея: начало»), выпущенный в 2019 году в Китае совместно с американской киноиндустрией, а также его продолжение 《白蛇2:青蛇劫起》(«Белая змея 2: Скорбь зеленой змеи»), выпущенное в 2021 году.

В первом мультфильме, состоящем из 52 серий помимо основных персонажей легенды Бай Сучжэнь или Белой змеи, Сяоцин, Фахая и Сюй Сяня, представлены новые действующие лица: антагонист водяная змея с лягушачьим лицом (娃面水蛇), Бодхисаттва Гуаньинь (观音菩萨) и царь драконов и повелитель вод Лун Ван (龙王). Добавление нового антагониста сделано с целью наполнения сюжета противоречиями бинарных оппозиций, когда сталкиваются любовь и ненависть, добро и зло, справедливость и пристрастность, то есть то, что соответствует образу мышления большинству молодых людей, воспринимающих все в черно-белых тонах, а значит входящих в число целевой аудитории.

Образ Белой змеи в мультфильме значительно не поменялся, Бай Сучжэнь все так же добра и прекрасна, однако иногда она прибегает к злоупотреблению своими способностями в корыстных целях, например, затуманив рассудок продавца, желавшего получить деньги за зонт, приобретенный Бай Сучжэнь. Такое незначительное изменение ведет к смещению периферийных зон концепта, которые заменяются на *корысть* и *злоупотребление волшебной силой*. По сюжету Белая змейка по-прежнему стремится отплатить добром юноше по имени Сюй Сянь, спасшего ей жизнь, следовательно, ядерный концепт *благородство* сохранен. Следует отметить, что в данной кинокартине мультимодальное описание китайской истории выражено с помощью музыкального сопровождения в классическом китайском стиле. Во время просмотра зрители могут услышать звучание таких китайских музыкальных инструментов, как бамбуковая флейта, гучжэн и барабан тангу.

Другой анимационный фильм, снятый в 2019 году, так же подвергся определенным адаптациям. По мнению критиков, в данной картине отлично воплощаются черты китайской культуры: живопись тушью, катание на лодках, пейзаж, пагода, зонтик, шпилька для волос, лацкан и манера движения персонажей – все это представлено в китайском стиле. Подобное «китайское» мультимодальное представление позволяет оценить данную картину как преимущественно культурное произведение Китая, однако по мнению одного из российских обозревателей «мультфильм явно заразился “диснеевостью” с обязательным комичным животным-компаньоном и карикатурными злодеями» [81], что объясняется выходом картины совместно с американской кинокомпанией. Яркие спецэффекты и весьма симпатичное оформление персонажей способствует погружению в эстетический мир легенды. К положительным особенностям мультимодальности здесь можно отнести возможность всеобъемлющего восприятия образа, от его внешних черт до внутренних характеристик.

Сюжет картины далек от повествования в легенде, в его основе лежит история спасения Бай Сучжэнь Сюй Сянем. Несмотря на то что в мультфильме показана жертвенность возлюбленных, кинозрители расходятся во мнениях, принимая любовную историю Бай

Сучжэнь и Сюй Сяна за «поверхностное и не самое убедительное развитие отношений» [8]. Кроме того, некоторые расценивают мультфильм как «не совсем детскую драму, в которой найдётся место и жестокости, и даже любовной сцене» [8]. Жестокость главным образом присуща Белой змее, что является новым признаком, входящим в концепт образа. Будучи на перепутье, главная героиня овладевает огромной силой, убивает людей воинов и уничтожает город Юньчжоу. Данный концепт усиливается мультимодальностью за счет представления Бай Сучжэнь в образе огромного питона.

История продолжается во второй части «Белая змея 2: Скорбь зеленой змеи». Зрители так же склонны считать данную адаптацию лишь отдаленным подобием классического сюжета. Несмотря на смещение главной роли с Бай Сучжэнь на Сяо Цин, именно благодаря Белой змейке происходит становление Сяо Цин, Бай Сучжэнь всегда рядом, направляет, помогая, но главная ее задача – подбирать осколки и снова ставить Сяо Цин на ноги. Следовательно, ядерный концепт Белой змеи **благородство** выражен в данном мультфильме посредством помощи Сяо Цин и ее спасению. Кроме того, мультимодальность дополняет концепт образа Бай Сучжэнь за счет представления Белой змеи в мужском обличии. В конце истории «Белая змея 2» мы узнаем, что Бай Сучжэнь после перерождения жертвует собой, чтобы спасти Сяо Цин. Будучи в ином обличии, Белая змея по-прежнему отличается благородством и смелостью, а отношения когда-то близких сестер метафорически заменяются образом влюбленных, так как по сюжету Сяо Цин долгое время не знает, что Бай Сучжэнь переродилась в мужчину.

Концепт Белой змеи расширяется, новый концепт, выявленный в ходе анализа – жертвенность, благодаря которой Белая змейка готова пожертвовать своей жизнью ради спасения родного ей человека, будь то Сюй Сянь или Сяо Цин.

Таким образом, мультимодальность, воплощенная в мультфильмах о Белой змее, может быть представлена как объединение в едином произведении нескольких смысловых составляющих как на языковом, так и неязыковом уровнях. Это проявляется в визуальном наполнении, музыкальном сопровождении и вербальном выражении, а также метафорически. В концепте образа Белой змейки сохранен ядерный признак **благородство** и добавлена концептуальная доминанта **жертвенность**. К концептуальной периферии можно отнести новые признаки злоупотребление волшебной силой и жестокость.

Культура древнего Китая воплощается в жанре традиционного китайского комедийного представления с преобладанием разговорных форм Сяншен (相声), характеризующимся изобилием каламбуров и аллюзий. В данном жанре исполнительного искусства мультимодальность ярко выражена в виде просодии и языка тела.

Просодия очень разнообразна, к ней относят паузацию, акценты, тоны в акцентах, темповые и долготные характеристики, тональные регистры, степени редукции, гортанные признаки, громкость и т. д. Наряду с просодией жесты, поза и мимика так же несут в себе определенные значения. По мнению Пола Экмана, мимика, выражающая основные эмоции (удивление, страх, гнев, отвращение, печаль и счастье) универсальна, и воспринимаются в разных культурах одинаково [9, с. 251-252]. Во всех языках и культурах слова и жесты представляют собой универсальный набор семиотических средств, используемых в моменте коммуникации, чаще всего стихийном и непроизвольном, где важным представляется концептуальное осмысление слов и телодвижений [10, с. 9].

В одном из юмористических шоу Сяншен была представлена миниатюра «Мулань вступает

в армию». В ее основу положена китайская история о Хуа Мулань – отважной девушке, переодетой в мужскую одежду. Образ Мулань считается символом женской силы и патриотизма в китайской культуре. В миниатюре, представленной в 2015 году, показывают не только трансформированный образ девушки, но и особенности культуры, обычай и символику Китая, выраженные с помощью костюмов, прически, декораций и музыки.

В начале представления мы видим комикессу Цзя Лин в роли Мулань, одетую в традиционный китайский наряд и грызущую ножку жареной курицы на сцене. Ее перевоплощение в образ прожорливой простушки воспринимается зрителем с первых секунд представления. Затем на сцене появляется страж императора, который пришел в дом Мулань за рекрутом. На первый взгляд, сюжет развивается согласно событиям в легенде, однако ответ отца и дочери, а также их эмоциональная экспрессия дают понять, что миниатюра далека от всем известной истории и ее развитие пойдет по иной линии. Мулань поступает на службу в армию не по своей воле, а в результате лжи ее отца, сообщившего стражу о том, что у него сын, а не дочь. На службе Мулань удостаивается звания помощника генерала, но происходит это не благодаря ее храбрости и подвигам, а ввиду случайностей, интересным образом обыгранных в миниатюре.

Неудивительно, что полная противоположность базовых признаков образа привела к спорным оценкам зрителями. За основу миниатюры была взята история о Мулань, которую обыграли таким образом, чтобы зрители смогли насладиться юмористическим подтекстом с главным фокусом именно на переворачивании образа с ног на голову. Именно так телепередачу описывает один из зрителей: 喜剧演员贾玲在2015年6月的某个卫视节目中, 出演了喜剧小品《木兰从军》, 在该节目中她扮演了一个贪吃、不孝、胸无大志、贪生怕死的花木兰形象。这个表演将传统的花木兰英雄形象进行了颠覆性的改编, 引起了广泛的争议。尽管有人认为这种表现方式歪曲了英雄形象, 但也有人认为这是以一种新的形式来表达一个众所周知的传统故事, 是一种娱乐价值的体现。¹ Комикесса Цзя Лин снялась в комедийном скетче «Мулань вступает в армию» в программе спутникового телевидения в июне 2015 г. В этой программе Цзя Лин была в образе Хуа Мулань и сыграла ее как жадную, не почитающую родителей, ленивую и трусливую девушку. Такая адаптация подорвала представление о традиционном образе героини Хуа Мулань, что вызвало широкую полемику. И хотя есть те, кто считают, что такое выражение искажает образ героя, другие называют это новой формой представления хорошо известной традиционной истории, воплощающей ценности развлекательной сферы^[5]. Следовательно, разрушение привычных моделей интерпретации способствует созданию комического эффекта.

Мультиmodalность в данном телевизионном шоу усиливает концепт Мулань за счет яркой эмоциональной экспрессии. На рис. 1, 2, 3, 4 изображена мимика, описывающая различные эмоциональные состояния героини. Поскольку Мулань находилась в условиях, где ей приходилось лгать, то на первых трех изображениях можно увидеть опущенные вниз глаза. Считается, что, когда человек врет, он старается избегать прямого визуального контакта и часто уводит взгляд. Все мимические выражения лица сопряжены с попыткой избежать наказания или не раскрыть лжи, что ставит девушку в неловкое положение, отчетливо представленное языком тела.





Рис. 1. Стыд



Рис. 2. Скрытая радость



Рис. 3. Лживое согласие



Рис. 4. Страх, сопряженный с тревогой

Движения тела так же обладают определенным объемом семантического материала. Получив задание от командира выполнить бег, Мулань побежала характерным для девушки способом, разбрасывая руки в разные стороны, что вызвало недоумение у командира и боевых товарищ, не знающих, что Мулань девушка. В конце представленной миниатюры зрители видят другую Мулань, пройдя немало испытаний, девушка закалила характер и осознавала, что прежде, чем чего-либо добиться, необходимо чем-то пожертвовать.

Следует отметить, что общей чертой образов, рассмотренных с разных ракурсов мультимодальности, является стремление продемонстрировать момент становления героя как личности, испытывая трудности и преодолевая их. К причинам появления нового сюжетного акцента может относиться стремление приблизиться к предпочтениям современного зрителя, живущего в обществе, где важной частью общего дискурса выступает мотивационный дискурс, представленный побуждением и стремлением к саморазвитию.

Таким образом, мультимодальность по-разному воздействуют на степень восприятия образа в сознании реципиента, с одной стороны, она ведет к упрощению понимания смыслов, с другой – к усложнению систем создания этих смыслов. Одним из проявлений такого усложнения является существование высокой степени интертекстуальности, что может подрывать представления о вымышленных героях, приводить к ложному принятию одних персонажей за других. Желание приблизиться к предпочтениям современного зрителя приводит как к незначительному различию базовых признаков концептов, так и к их полной противоположности, что так же воздействует на процесс восприятия образа. Тем не менее несмотря на значительную степень адаптации образов, вызывающих различные оценки пользователей, социальные и культурно-исторические процессы динамично меняющего мира требуют соответствия условиям функционирования современных дискурсивных практик.

Библиография

1. Манерко Л.А., Папонова В.В. Содержание концепта сказочного героя в русском и англоязычном фольклоре. Материалы научной конференции, 28 января, Москва: МГЛУ,

- 2003: 38-48.
2. Ирисханова О.К. Семиотика плаката в социокогнитивном освещении: лейбористы, капиталисты и углеродные следы. Актуальные проблемы современного языкоznания. Москва: МАКС Пресс, 2012: 313–333.
 3. Омельяненко В.А. Поликодовые тексты в аспекте теории мультимодальности. Коммуникативные исследования. – 2018. –№ 3 (17). – С. 66–78.
 4. Манерко Л.А. Тенденции визуализации концептуально-смыслового пространства в англоязычном академическом дискурсе. Материалы XII Международного конгресса по когнитивной лингвистике, 30 мая – 1 июня, Москва: ФЛИНТА, 2024: 549-553.
 5. Шарапкова А.А. Эволюция мифа о короле Артуре и особенности его языковой репрезентации в англоязычном культурно-историческом пространстве (XV-XXI вв.). Диссертация на соискание степени кандидата филологических наук. (10.02.04). МГУ. – Москва, 2015.
 6. Новодранова В.Ф., Мотро Ю.Б. Семантические модификации термина в медицинском дискурсе // Вестник Челябинского университета. 2011. № 33 (248). С. 101–104.
 7. 百度百科 (Энциклопедия Байду). Режим доступа: <https://www.baidu.com/> (дата обращения: 01.06.2024).
 8. Дзен. Непопулярный контент. О мультфильме «Белая Змея». Режим доступа: <https://dzen.ru/a/YKwJwucWmgIBPlB4> (дата обращения: 02.06.2024).
 9. Ekman P. Universals and Cultural Differences in the Facial Expressions of Emotions, edited by J. Cole. – University of Nebraska Press, 1971.
 10. Iriskhanova O., Cienki A. Aspectuality across languages: Event construal in speech and gesture. / Amsterdam: John Benjamins, 2018. 221 p

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Современное гуманитарное научное знание характеризуется обращенностью к проблемам взаимопроникновения различных его сфер как в содержательном, так и в структурном планах. Рецензируемая статья посвящена изучению отражения традиционных образов китайского фольклора в современном искусстве, которое, в свою очередь, строится на основе мультимодальности дискурса – различных способах «описания с использованием аудио-, видео- и текстового материала». Данная актуальная проблематика вызвана необходимостью анализа нового прочтения фольклорных образов в массовой культуре; в работе основное внимание сосредоточено на поиске ответов на вопросы: насколько адекватны репрезентации мифов первоисточникам, как оцениваются нововведения носителями культуры, плюсы и минусы трансформаций, перспективы подобных свободных трактовок. Такая постановка проблемы в цепочке «фольклорный герой – репрезентация образа – новый герой» вскрывает нюансы, не изученные ранее в специальной литературе на материале китайского фольклора. Результаты работы, полученные на основе комплексного подхода, сочетающего анализ на языковом и концептуальном уровнях, интересны как образец исследования в данном ключе традиционных мотивов мирового фольклора, претерпевающих возрождение в условиях новой реальности. В частности, приведенные исследователем примеры использования в современных компьютерных играх традиционных китайских персонажей Паньгу, Чан Э, Хоу И и Нэчжа в одном тексте с героями древнегреческой мифологии, например, Афины, говорит в пользу значительных изменений в репрезентации древнего мифа, о «высокой степени интертекстуальности,

что может во многом усложнять восприятие пользователем». Разбирая концепт образа Белой змейки, автор выявляет ядерный признак «благородство» и концептуальную доминанту «жертвенность», а также новые признаки « злоупотребление волшебной силой» и «жестокость». В основе данных видоизменений лежит, по справедливому замечанию автора, «стремление приблизиться к предпочтениям современного зрителя, живущего в обществе, где важной частью общего дискурса выступает мотивационный дискурс, представленный побуждением и стремлением к саморазвитию». Подобные словоупотребления разрушают привычные модели интерпретации, способствуя созданию разных эффектов, в том числе и комического. Кроме того, по наблюдениям исследователя, мультимодальность ведет к упрощению понимания смыслов, с другой стороны, она может привести к усложнению систем создания этих смыслов, что в конечном итоге создаст ложные представления о персонажах, их функциях и особенностях.

Стиль и структура статьи соответствуют требованиям. Содержание раскрывает обозначенную тему.

Вместе с тем, имеются недочеты в синтаксисе («Доминирующее ранее в качестве основного носителя информации слово, заменяется образом, что выражается и в приоритете визуального ряда над вербальным»), стилистике («что объясняется выходом картины совместно с американской кинокомпанией», «Следовательно, ядерный концепт Белой змеи благородство выражен в данном мультфильме посредством помощи Сяо Цин и ее спасению») и др.

В целом, представленная на рассмотрение статья «Мультимодальность образов китайского фольклора», предлагаемая к публикации в журнале «Litera», может быть рекомендована в печать.