

включає неврологічні, психологічні та анатомічні складники, необхідні для закодування лінгвістичного повідомлення і підготовки його до передачі. Затинання зазвичай з'являється, коли люди не в змозі контролювати ритм мовлення та його синхронізацію. Причини цього можуть бути як фізіологічні, так і психологічні. Затинання може виникати у віці 1–3 роки, при ретельному лікуванні його можна побороти. Виділяють щонайменше сім типів затинання; вони супроводжуються невербальною поведінкою (grimasi, сіпання тощо). Близько 2 % дорослих затинаються, у дитячому віці – близько 10 %. Велика кількість відомих людей страждали від затинання, проте дуже багато тих, котрі не стали успішними через психологічний бар'єр, спричинений цим симптомом. Пропонується огляд сучасних практик, скерованих на успішне лікування людей, що затинаються.

**Ключові слова:** мовленнєва патологія, вада мовлення, затинання, симптоми, церебральний, півкуля мозку, експеримент, лікування.

**Котис Елена. Заикание: лингвистические, физиологические и социальные аспекты.** Под разными углами зрения проанализировано заикания. Много внимания предельно причинам, классификации заиканий, экспериментальным исследованиям и путям лечения этого синдрома. Дэвид Кристал определяет заикание как речевой дефект, включающий неврологические, психологические и анатомические составляющие, необходимые для кодировки лингвистического сообщения и подготовки его к передаче. Заикание обычно появляется, когда люди не в состоянии контролировать ритм речи и ее синхронизацию. Причины этого могут быть как физиологические, так и психологические. Заикание может появляться в возрасте 1–3 года, при тщательном лечении от него можно избавиться. Выделяют по крайней мере семь типов заикания; они сопровождаются невербальным поведением (grimasi, дерганье и т. п.). Около 2 % взрослых заикаются, в детском возрасте – около 10 %. Много известных людей заикались, но есть множество других, которые не стали успешными из-за психологического барьера, появившегося в результате заикания. Предлагается обзор современных практик, направленных на успешное лечение заикающихся.

**Ключевые слова:** речевая патология, дефект речи, заикание, симптомы, церебральный, полушарие мозга, эксперимент, лечение.

УДК 811.111'373.612.2'421:791.43

*Тетяна Крисанова*

## КОГНІТИВНА МЕТАФОРА І КОГНІТИВНА МЕТОНІМІЯ ГНІВУ В АНГЛОМОВНОМУ КІНОДИСКУРСІ

Розглядаються когнітивна метафора і когнітивна метонімія гніву, характерні для англомовного кінодискурсу. Образний характер кінодискурсу полягає в його здатності оповідати, створюючи символи, які є метафоричними і метонімічними. Когнітивна метафора і метонімія відображають родові та видові ознаки передачі гніву. Серед когнітивних метафор можна відмітити універсальні конвенційні метафори, такі як ГНІВ Є КОНТЕЙНЕР ІЗ КИПЛЯЧОЮ РІДИНОЮ, ГНІВ Є ВОГОНЬ, ГНІВ Є СУПЕРНИК У БОРОТЬБІ, ГНІВ Є ДИКА ТВАРИНА, ГНІВ Є СТИХІЯ, ГНІВ Є СИЛА, ГНІВ Є БОЖЕВІЛЛЯ і специфічні, виділені в кінодискурсі, – ГНІВ Є ХОЛОД, ГНІВ Є КОМАХА, ГНІВ Є БІЛЬ, ГНІВ Є ПЕРЕПОНА, ГНІВ Є ПОТОЙБІЧНА СИЛА. До когнітивних метонімії відносимо метонімії, реалізовані вербально та кінематографічно або тільки кінематографічно, – ТЕМРЯВА, СТИХІЙНІ ЯВИЩА, ВИБУХ, ПОВЕДІНКА ЛЮДИНИ В ГНІВІ Є ПОВЕДІНКА БОЖЕВІЛЬНОЇ ЛЮДИНИ. Зазначені метафори і метонімії ґрунтуються на фізіологічних, психологічних і поведінкових особливостях людини, яка переживає гнів.

**Ключові слова:** гнів, емоція, кінодискурс, когнітивна метафора, когнітивна метонімія.

**Постановка наукової проблеми та її значення.** Емоції являють собою складний продукт духовної й пізнавальної діяльності людини і, як одна з форм відображення дійсності, складають невід'ємну частину людського існування. Властивість кінодискурсу передавати і викликати емоції демонструє його експресивний характер. Завданням кінофільму є не стільки передати інформацію, скільки викликати певний емоційний стан у глядача. Метафоричний характер кінодискурсу полягає в його здатності оповідати, створюючи символи, які є

метафоричними і метонімічними. Відмітною рисою кінодискурсу є те, що він робить ці символи видимими.

Значна роль у передачі символів належить кінематографічним засобам, які створюють цілу систему метафоричних і метонімічних образів. Символічність фільму формується режисером як перехід від області конкретного видимого простору в галузь асоціативну за допомогою пластичних алегорій, метафоричних зіставлень тощо [1, 72]. У сучасній когнітивній лінгвістиці когнітивну метафору і метонімію розуміють як ментальні операції, які є способом пізнання, категоризації, концептуалізації, оцінки і пояснення світу. Метафори і метонімії слугують для маніфестації емоцій [4, 15] і є засобом концептуалізації емоцій у мові. Метафора і метонімія як художньо-естетичні засоби мови містять значний прагматичний потенціал, закладений в їх природі: вони несподіваним способом відкривають невідомі нам відносини між предметами світу [2, 246].

**Аналіз досліджень цієї проблеми.** Метафорично-метонімічний підхід до вивчення емоцій був запропонований М. Джонсоном, Дж. Лакоффом і в подальшому розвинутий З. Кьовечешем. Запропонований Дж. Лакоффом аналіз базується на теорії фізіологічних ефектів емоцій [19, 495]. З. Кьовечеш зазначає, що концептуальні метафори і метонімії можуть мати нелінгвістичну реалізацію, як, наприклад, у мультиплікаційних фільмах, оголошеннях, графічних зображеннях [18, 10]. Дж. Барднен відмічає складність чіткого розмежування метафори і метонімії на підставі понять подібності й суміжності, оскільки суміжність визнають родовим поняттям подібності [7].

**Мета і завдання статті.** Ціль статті полягає у встановленні когнітивних метафор і метонімії емоції гніву в англomовному кінодискурсі. Це зумовлює виконання таких завдань: виділити когнітивні метафори гніву в англomовному кінодискурсі; визначити в ньому когнітивні метонімії гніву; продемонструвати роль лінгвальних і нелінгвальних засобів в образній актуалізації емоції гніву.

**Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження.** Досліджуючи метафори, які описують емоції, З. Кьовечеш виділяє основні – загальні метафори, які складають основу другорядним – емоційно-специфічним, і таким чином кількість метафор не може бути обмежена певними типами [18, 13–20]. Система когнітивних метафор в англomовному кінодискурсі містить як універсальні конвенційні, так і специфічні, характерні для цього типу дискурсу.

Метафора ГНІВ Є КОНТЕЙНЕР ІЗ КИПЛЯЧОЮ РІДИНОЮ – конвенційна і відображає фізіологічні симптоми гніву. Під контейнером розуміють тіло людини, а під киплячою рідиною – сильні переживання, які людина відчуває. Вони настільки сильні, що людина може втратити контроль над собою і «вибухнути». Так, у наступному прикладі температура гніву, як рідини, в душі Джорді наближається до точки кипіння.

(1) *JORDY Whatever's leftover, keep. Jordy exits the cab. The **anger** rising inside his body is coming to a boiling point. He walks into the park. Leon is sitting on a bench. Just sitting there. Also filled with rage and frustration. Jordy meets his eyes. Leon gets up and walks away. Disgusted by it all. Jordy's right hand grips the gun inside his pocket as he walks on* [5].

Дж. Лакофф і З. Кьовечеш висловили припущення, що не існує на землі культури, в якій концептуалізація гніву не була б пов'язана з підвищенням температури і кров'яного тиску [19, 307]. Таким чином можемо стверджувати, що метафора ГНІВ Є КОНТЕЙНЕР ІЗ КИПЛЯЧОЮ РІДИНОЮ – універсальна.

Метафора ГНІВ Є ВОГОНЬ зосереджує увагу на інтенсивності й силі гніву, а також небезпеці, яку має вираження гніву для навколишніх. Ця метафора базується на фізіологічних проявах гніву, коли людина відчуває, що її обличчя «горить», а температура тіла піднімається.

(2) *At the same moment, The Duke gets hit in the arm and Connor takes a bullet in the leg. The firing ceases for a moment. Connor remains steady and Il Duce looks down at his arm and his own blood splattered on the sidewalk. IL DUCE No!... No! No!... He drops the guns and pulls the*

*last two as he moves to the right. He **fires with wrath** as he screams the word No over and over. Rocco and Murphy return fire from the bushes yelling and swearing, as Connor does the same from his position on the stoop [9].*

Метафора горіння може сполучатися з назвами органів людини, які асоціюються з почуттями, – серцем, обличчям, головою (*face flush with anger*) – або речами, які дотичні до цих органів. Так, у наступному прикладі емоція гніву передається за допомогою фразеологізму *hot under the collar*, образна основа якого характеризується тим, що комір прикриває тіло людини, яке має підвищену температуру через переживання гніву.

(3) *JEAN HILL He kept trying to get me to change my story about the shots. He was getting **hot under the collar**, and telling the woman not to write when he wanted. JEAN HILL Look, do you want the truth, or just what you want me to say? LAWYER I want the truth [16].*

На відміну від попередньої, метафора ГНІВ Є ХОЛОД не досить поширена. Вона відображає фізіологічні властивості людини, коли гнів буває настільки сильним, що позбавляє людину можливості рухатись, асоціюючи цей стан із нерухомістю замерзлої істоти.

(4) *CUTE Get on the horse, kid. It's for your own good. Your daddy won't say anything. Shestan looks at the girl, then at her father **frozen in anger**, and finally greets him, placing the palm of his right hand over his heart [6].*

Метафора ГНІВ Є СУПЕРНИК У БОРОТЬБІ актуалізує спробу людини боротись з проявами свого гніву, бажання придушити його. Ця метафора відбиває соціальний характер гніву, адже його прояв у суспільстві засуджується.

(5) *INT. BASEMENT/JOSH'S HOUSE – CONTINUOUS Barbara at the door, talking relentlessly. She's **struggling to stay in control of herself, rage growing**, her voice an octave lower. BARBARA... and if I have to do this all night and all the next day and all the next night I'll keep going and I'll never stop calling you until you open this – ADAM (O. S.) Mom? [5]*

Метафора ГНІВ Є ДИКА ТВАРИНА базується на уподібненні стану людини в гніві до поведінки диких тварин, акцентуючи увагу на агресивності їх поведінки.

(6) *IAN You crazy little freak!!! Ian goes berserk, **leaping out at Danny like an enraged lion**. The kids cheer him on as a full-fledged playground brawl ensues [13].*

Розширенням метафори ГНІВ Є ДИКА ТВАРИНА є метафора ГНІВ Є КОМАХА. Асоціація гніву з шершнем, як наведено в наступному прикладі, демонструє небезпеку спілкування з людиною в гніві.

(7) *Sex Machine GRABS Jacob and **TOSSES him effortlessly over the bar, CRASHING into a shelf full of liquor bottles. Frost HOPS around the room, mad as a hornet**, holding his bleeding neck [11].*

Наступною метафорою, яка також підкреслює агресивність і небезпечність людини в гніві, є метафора ГНІВ Є БОЖЕВІЛЛЯ.

(8) *GEORGE Everything about you is my business. What you smoke, what you swallow, what you sniff, it's all my business. Sam slams his fists against his own chest, **maddened**. SAM I've been using since I was twelve! You're all so unbelievably stupid. You didn't give a shit about anything I did until now! [20]*

Асоціація поведінки людини в гніві з явищами природи реалізується метафорою ГНІВ Є СТИХІЯ, підкреслюючи деструктивний характер гнівної поведінки людини, її небезпечність для навколишніх.

(9) *They're far from safe, but nothing's after them for a while. In Billy's eyes, we can see a **storm of guilt raging**. But he hasn't said anything. Won't say anything [17].*

Асоціація емоції з силою вважається конвенційною для емоцій у цілому. Метафора ГНІВ Є СИЛА походить із психологічних проявів гніву, коли людина у гніві відчуває свою силу протистояти небажаним для себе діям і має знижений поріг відчуття небезпеки. Тому гнів людини здатен виснажити, зруйнувати, зашкодити. Наприклад:

(10) *What they don't understand is even after God's vengeance is meted out, He forgives. That His **devastating anger** is followed by His nurturing compassion. In a nutshell, St. Bernard's may punish you even for the slightest digression, but will never cast you out, even for the largest. So here you are, Jeremiah... here to stay!* [10]

Зазначена метафора може проявлятися у здатності гніву змушувати людину рухатись, виконувати певні дії. Людина під впливом гніву рідко може залишатись нерухомою. Емоція, яка наповнює його, проявляється у жестах, міміці, неконтрольованих рухах.

Поняття болю, страждання, шкоди займає ключове питання у виникненні та реалізації гніву, адже причиною гніву є страждання, які викликають фізичний або моральний біль людини, а вона намагається відплатити об'єктові гніву. Тому метафора ГНІВ Є БІЛЬ реалізується лексичними одиницями, які номінують почуття болю (*hurt, pain*) або дескриптивно, описом фізичних проявів відчуття болю. Наприклад:

(11) *HEATHER Well, what do you mean? ALLISON I don't know. I mean, you get so **angry**, it's a little scary. Allison sits up on the couch. Heather sits up directly facing Allison, her hands on Allison's lap. ALLISON (CONT'D) I get scared when you get all **angry**. You get so mad sometimes, you start doing things, saying things to **hurt** people. Around you. HEATHER (starting to cry) Oh, I don't mean to! I'd never say anything to **hurt** you, Ally!* [15]

Метафора ГНІВ Є ПЕРЕПОНА реалізує бажання людини захиститися за допомогою гніву від страждань, які може спричинити об'єкт. Тому гнівом суб'єкт прикриває себе, «вибудовуючи» захисну стіну, використовує гнів як захисний механізм тощо.

(12) *JACOB Don't play games with me. There's nothing more to say. There is a **quiet rage building** in JEZZIE's eyes as she continues to stroke JACOB's chest. He tries to relax and give himself over to the movement of her hand (Jacob's Ladder, 1990).*

Метафора ГНІВ Є ПОТОЙБІЧНА СИЛА ґрунтується на сприйнятті гніву як болісного відчуття, яке змушує людину страждати, але в той же час лякає невизначеністю і наслідками. Відповідно до цих уявлень виникає асоціація з пеклом, у якому перебуває людина, відчуваючи гнів.

(13) *Hives turns to see GRETCHEN appearing in another doorway across the room. She is as frightening as we've ever seen her – **fierce** in her outrage at this slaughter. She SCREAMS as though **hell** itself is being released through her* [21].

Кінодискурс містить нелінгвальні засоби, які також слугують створенню образності на основі схожості й суміжності понять. Іконічні та індексальні знаки, до яких відносять жести, міміку, маніпуляцію з предметами, вибухи, стихійні лиха тощо, складають лексику кінематографа [3, 18]. Кінематографічні засоби створюють когнітивні метонімії, які допомагають глядачу розкодувати повідомлення і розпізнавати відповідну емоцію, адже зміст багатьох образів створюється за допомогою метонімічних комбінацій, а смисл метонімічного образу в тому, що в його дії вже міститься причина. Під когнітивною метонімією З. Кьовечеш розуміє пізнавальний процес, в якому одна концептуальна єдність забезпечує ментальний доступ до іншої концептуальної єдності в межах одного концептуального домену, а когнітивні метафори і метонімії перехреснюються, адже метонімія мотивує метафору [18, 251]. Кінодискурс можна розглядати як джерело нелінгвальних метонімії. Базою когнітивних метонімії гніву є фізіологічні й поведінкові прояви гніву.

Однією з найбільш поширених концептуальних метонімії гніву є ТЕМРЯВА. Ситуації, в яких реалізується емоція гніву, може відбуватись вночі або при заході сонця. Темрява метонімічно передає стан, у якому перебуває людина під час переживання гніву, підкреслюючи деструктивний характер емоції. У наведеному прикладі метонімія ТЕМРЯВА реалізується лексичними засобами *dark, night*.

(14) *THE MOORS – SEVERAL MINUTES LATER NIGHT has fallen. It is very **DARK**. A RELUCTANT Indiana has joined the Inspector and the other Policemen. They LEAD the townspeople along the foggy moors. Slowly, carefully, the villagers SEARCH... CREEPING... their*

*faces tense, many unable to hide their FEAR. A summer wind sends a HOWL whistling through the night air. Blue MOONLIGHT bathes the moors, creating stark, frightening shadows. An expression of ANGER and ANNOYANCE cover Indiana's face. He GRUMBLES to MacGowan [14].*

Однією з когнітивних метонімій на позначення гніву в кінодискурсі є СТИХІЙНІ ЯВИЩА, пов'язані зі зливою, громом, блискавкою, тобто з тими стихійними явищами, які можуть образно відображати внутрішні переживання людини. Ці стихійні явища супроводжують текст, який звучить на екрані або демонструється між звуковими повідомленнями, створюючи додатковий ефект інтенсивності гніву. Передача метонімії може відбуватись на екрані й передаватись вербальними засобами в тексті кіносценарію (як у наведеному прикладі) або тільки на екрані без реалізації в тексті.

*(15) INT. CEMENT FACTORY – MACHINE ROOM – NIGHT 79 Flashlight beams cut through the dusty air Richter and the others unleash a FIRE STORM in the general direction of Quaid's remains. HELM There! Another fire storm ensues. No luck. HELM There! They all point in another direction. Another fire storm. HELM There! And they point in yet another direction. And yet another fire storm. Richter now understands how they were tricked. Infuriated, he BLASTS THE RAT TO A PULP [22].*

Метонімія ВИБУХ також базується на фізіологічних особливостях передачі гніву й образно реалізує внутрішній стан людини в гніві. У прикладі (16) ця метонімія демонструється вибухом пляшки «Кока-коли», яка відкривається під натиском газу, що міститься всередині.

*(16) GHOST Cause you're angry all over. You got ta be angry here, in the pit of your stomach. Bring it down here. Let it **explode** (he makes an **explosive** gesture). It's **like a reactor**, you know. Pow! He kicks a Coke can toward Sam. Sam tries to kick it back and misses. The Ghost laughs. Sam **gets angry**. He tries again and falls on his head. The Ghost laughs louder. Now Sam is really **angry**. We see him forcing the **anger** down into his stomach. He holds still for a moment and then kicks at the can with all his might. To his shock and amazement, it sails right through the Ghost's head [12].*

Метонімія ПОВЕДІНКА ЛЮДИНИ В ГНІВІ Є ПОВЕДІНКА БОЖЕВІЛЬНОЇ ЛЮДИНИ перехрещується з метафорою ГНІВ Є БОЖЕВІЛЛЯ в плані фізичного і психічного стану людини. Зображення на екрані бійки, людини, яка руйнує речі навколо себе, намагається розбити вітрини магазину, кричить, розмахує руками, метонімічно передає стан гніву. Наприклад:

*(17) CAMPBELL BITCH! CAMPBELL SLAPS HER across the face, HARD. She CRASHES into a table covered with LEATHER BONDS, RUBBER GEAR. MASKS. CATS scamper in all directions. SELINA SCRAMBLES for the door. CAMPBELL JERKS her back into the room and SLAMS her against the wall. SELINA punches CAMPBELL? POP? in the face. CAMPBELL'S head snaps back and SELINA makes a break for the door. He puts a hand to his face and feels the blood. CAMPBELL (CONT'D) You're fucking dead. ENRAGED, CAMPBELL moves to block SELINA's escape. He punches her in the stomach. She collapses [8].*

**Висновки та перспективи подальшого дослідження.** Таким чином, когнітивні метафора і метонімія відображають родові та видові ознаки передачі гніву. Когнітивні метафора і метонімія як інструмент пізнання здатні перетворювати абстрактні поняття, які існують у свідомості людини, на матеріальні моделі, які складають навколишній світ. Серед когнітивних метафор виділяються універсальні, характерні для передачі гніву, та специфічні, виділені в кінодискурсі. Когнітивні метонімії можуть бути реалізовані вербально та кінематографічно або тільки кінематографічно. Виділені метафори і метонімії ґрунтуються на фізіологічних, психологічних і поведінкових особливостях людини, яка переживає емоцію гніву.

Перспективним є подальший аналіз образного компонента емоційних концептів, які актуалізуються в кінодискурсі.

*Джерела та література*

1. Агафонова Н. А. Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика / Н. А. Агафонова. – Минск : БГУ культуры и искусств, 2009. – 273 с.
2. Красавский Н. А. Эмоциональные концепты в немецкой и русской лингвокультурах / Н. А. Красавский. – Волгоград : Перемена, 2001. – 495 с.
3. Слышкин Г. Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа) / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова. – М. : Водолей Publishers, 2004. – 153 с.
4. Шаховский В. И. Лингвистическая теория эмоций / В. И. Шаховский. – М. : Гнозис, 2008. – 416 с.
5. 15 Minutes [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/15-Minutes.html>.
6. Alone in the Dark [Electronic resource] / Elan Mastai & Michael Roesch // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Alone-in-the-Dark.html>.
7. Barnden J. A. Metaphor and Metonymy : Making their Connections More Slippery / John A. Barnden // *Cognitive Linguistics*. – 2010. – Vol. 21. – Issue 1. – P. 1–34.
8. Batman [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Batman.html>.
9. Boondock Saints [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Boondock-Saints.html>.
10. Detroi Rock City [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Detroi-Rock-City.html>.
11. From Dusk Till Dawn [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/From-Dusk-Till-Dawn.html>.
12. Ghost [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Ghost.html>.
13. Halloween: The Curse of Michael Myers [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Halloween-The-Curse-of-Michael-Myers.html>.
14. Indiana Jones and the Monkey King [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Indiana-Jones-and-the-Monkey-King.html>.
15. Jacob's Ladder [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Jacob's-Ladder.html>.
16. JFK [Electronic resource] / Oliver Stone & Zachary Sklar // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/JFK.html>.
17. Jurassic Park [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Jurassic-Park.html>.
18. Kovecses Z. Metaphor and Emotion / Z. Kovecses. – N. Y. ; Cambridge : Cambridge University Press, 2000. – 45 p.
19. Lakoff G. Women, Fire, and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind / G. Lakoff. – Chicago–London : The Univ. of Chicago Press, 1987. – 614 p.
20. Life as a House [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Life-As-A-House.html>
21. The Crow [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/The-Crow.html>.
22. Total Recall [Electronic resource] // The Internet Movie Script Database. – Access mode : <http://www.imsdb.com/scripts/Total-Recall-Total-Recall.html>.

*References*

1. Agafonova, Nataliia. 2009. *Ekrannoie Iskusstvo: Khudozhiestviennaia i Kommunikativnaia Spietsyphika*. Minsk: BGU Kultury i Iskusstv.
2. Krasavskii, Nikolai. 2001. *Emotsionalnyie Kontsepty v Niemietskoi i Russkoi Lingvokulturach*. Volgograd: Pieriemiena.
3. Slyshkin, Giennadii, and Iefriemova, Marina. 2004. *Kinotekst (Opit Lingvokulturologichieskogo Analiza)*. Moskva: Vodolei Publishers.
4. Shakhovskii, Viktor. 2008. *Lingvisticheskaia Teoriia Emotsii*. Moskva: Gnozis.
5. 15 Minutes. <http://www.imsdb.com/scripts/15-Minutes.html>.
6. Alone in the Dark. <http://www.imsdb.com/scripts/Alone-in-the-Dark.html>.
7. Barnden, John A. 2010. “Metaphor and Metonymy: Making their Connections More Slippery”. *Cognitive Linguistics* 21 (1): 1–34.
8. “Batman”. *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/Batman.html>.
9. “Boondock Saints”. *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/Boondock-Saints.html>.

10. "Detroit Rock City". *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/Detroit-Rock-City.html>.
11. "From Dusk Till Dawn". *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/From-Dusk-Till-Dawn.html>.
12. "Ghost". *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/Ghost.html>
13. "Halloween": The Curse of Michael Myers. *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/Halloween-The-Curse-of-Michael-Myers.html>.
14. "Indiana Jones and the Monkey King". *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/Indiana-Jones-and-the-Monkey-King.html>.
15. Jacob's Ladder. <http://www.imsdb.com/scripts/Jacob's-Ladder.html>
16. Stone, Oliver, and Sklar, Zachary. "JFK". *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/JFK.html>.
17. "Jurassic Park". <http://www.imsdb.com/scripts/Jurassic-Park.html>
18. Kovecses, Zoltan. 2000. *Metaphor and Emotion*. New York: Cambridge University Press.
19. Lakoff, George. 1987. *Women, Fire, and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
20. "Life as a House". *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/Life-As-A-House.html>.
21. "The Crow". *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/The-Crow.html>.
22. "Total Recall". *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/Total-Recall.html>.

**Крысанова Татьяна. Когнитивная метафора и метонимия гнева в англоязычном кинодискурсе.**

Рассматриваются когнитивная метафора и когнитивная метонимия гнева, характерные для англоязычного кинодискурса. Образный характер кинодискурса заключается в его способности раскрывать содержание кинофильма, создавая символы, которые являются метафорическими и метонимическими. Когнитивная метафора и метонимия отражают родовые и видовые признаки эмоции гнева. Среди когнитивных метафор можно отметить универсальные конвенционные метафоры, такие как ГНЕВ ЕСТЬ КОНТЕЙНЕР С КИПЯЩЕЙ ЖИДКОСТЬЮ, ГНЕВ ЕСТЬ ОГОНЬ, ГНЕВ ЕСТЬ СОПЕРНИК, ГНЕВ ЕСТЬ ДИКОЕ ЖИВОТНОЕ, ГНЕВ ЕСТЬ СТИХИЯ, ГНЕВ ЕСТЬ СИЛА, ГНЕВ ЕСТЬ БЕЗУМИЕ и специфические, выделенные в кинодискурсе, – ГНЕВ ЕСТЬ ХОЛОД, ГНЕВ ЕСТЬ НАСЕКОМОЕ, ГНЕВ ЕСТЬ БОЛЬ, ГНЕВ ЕСТЬ ПРЕПЯТСТВИЕ, ГНЕВ ЕСТЬ ПОТУСТОРОННЯЯ СИЛА. Среди когнитивных метонимий выделены метонимии, реализованные вербально и кинематографически или только кинематографически, – ТЬМА, СТИХИЙНОЕ БЕДСТВИЕ, ВЗРЫВ, ПОВЕДЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА В ГНЕВЕ ЕСТЬ ПОВЕДЕНИЕ СУМАСШЕДШЕГО ЧЕЛОВЕКА. Указанные метафоры и метонимии основываются на физиологических, психологических и поведенческих особенностях человека, который переживает гнев.

**Ключевые слова:** гнев, кинодискурс, когнитивная метафора, когнитивная метонимия, эмоция.

**Krysanova Tetiana. Cognitive Metaphor and Cognitive Metonymy of Anger in English Cinema Discourse.** The article examines anger cognitive metaphor and cognitive metonymy characteristic for English cinema discourse. Imaginary nature of cinema discourse lies in its ability to narrate, creating characters that are metaphorical and symbolic. Cognitive metaphor and metonymy reflect the generic and specific features of anger. Among the cognitive metaphors one can mention universal conventional metaphors such as ANGER IS CONTAINER WITH BOILING LIQUID, ANGER IS A FIRE, ANGER IS A RIVAL IN A STRUGGLE, ANGER IS A WILD ANIMAL, ANGER IS NATURE, ANGER IS FORCE, ANGER IS MADNESS and specific, identified in cinema discourse, ANGER IS COLD, ANGER IS AN INSECT, ANGER IS PAIN, ANGER IS THREAT, ANGER IS EVIL SPIRIT. Cognitive metonymy in cinema discourse is realized verbally and cinematic or only cinematic – DARKNESS, NATURAL DISASTER, EXPLOSION, HUMAN BEHAVIOR IN ANGER IS THE BEHAVIOR OF A CRAZY PERSON. The defined metaphors and metonymies are based on physiological, psychological and behavioral characteristics of a person who is experiencing the emotion of anger.

**Key words:** anger, cinema discourse, cognitive metaphor, cognitive metonymy, emotion.