

УДК 791.43.01,  
778.5.041;  
ГРНТИ 18.67.07;  
ББК 85.374;  
КОД ВАК 17.00.03, 10.01.08

Л. Д. Бугаева  
Санкт-Петербург, Россия

## ЯЗЫК ЭМОЦИЙ В ФИЛЬМЕ

Любовь Дмитриевна Бугаева, доктор филологических наук, доцент филологического факультета Санкт-Петербургского государственного университета.  
199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 11.  
E-mail: ldbugaeva@gmail.com.

Что способствует эмоциональному взаимодействию с художественным литературным и кинонарративом? Что сообщает нам язык тела персонажей? Как нарративные структуры задают отклик на эмоциональное содержание события? Представляется, что ответы можно получить, исследовав когнитивную основу телесных нарративов и ее составляющие — жесты, мимику, движения тела. Возможно, именно изучение телесных нарративов и связанных с ними эмоций поможет раскрыть механизмы рассказывания и переживания историй, в которых событие представлено как увиденное — на страницах книги или на экране фильма.

**Нарратив и эмоции.** Как известно, в естественной нарратологии модель нарратива предстает как четырехуровневая. Первый уровень — это базовый когнитивный уровень, основанный на жизненном опыте. На первом уровне происходит конфигурация событий истории, закладывается схема действий, направленных на достижение цели или представляющих собой реакцию на неожиданное событие. На втором уровне расположены четыре фрейма события: рассказывание (в том числе размышление — *reflecting*), видение, переживание, действие или действование (*telling, viewing, experiencing, action or acting*). Третий уровень — это уровень, на котором находятся общие представления о типичных ситуациях рассказывания, о жанровых параметрах художественных нарративов (исторический роман, биография, роман становления и т. п.) и о нарратологических понятиях (нарратор, хронологический порядок и т. п.). На четвертом уровне наррации происходит собственно рецепция читателем / слушателем концептуальных категорий первых трех уровней, получившая название «нарративизации», т. е. интерпретация текста и фамилиаризация незнакомого. В результате нарративизации приобретают

смысл и начинают восприниматься как нарративы опыта тексты, не являющиеся типичными нарративами [Fludernik 2003: 31–38]. При этом основная задача нарратива — передать опыт — может быть достигнута и средствами нарративности низкого уровня, а именно регистрацией действий, и при помощи разных форм и сочетаний рассказывания, видения или переживания. В нашем случае речь пойдет о представлении эмоционального события в фрейме видения, причем увиденной оказывается телесная динамика персонажа. Каким же образом данный телесный нарратив события, представленного в фрейме видения, связан с эмоциями?

Исследователи-эмпирики в области социальных наук, анализируя природу эмоций и сами эмоции, часто игнорируют существующий корпус данных, непосредственно относящийся к чувствам и их осмыслению, — литературу и кинематограф, в особенности кинематограф. Разумеется, нельзя отождествлять изображение эмоций с репрезентацией эмоций, а литературу и кино — с эмпирической базой данных. Тем не менее есть все основания считать, что изображение эмоций в художественном нарративе сообщает что-то важное о том, как люди переживают эмоции в определенном культурно-историческом контексте. Тем самым создается когнитивная рамка восприятия. Патрик Колм Хоган считает, что в данном случае мы имеем корпус общепризнанных, тщательно продуманных, нарративных изображений эмоциональных сценариев [Hogan 2009]. Истории, в особенности истории, которыми мы больше всего восхищаемся, как отмечает Хоган, анимированы эмоциями. При этом эмоциональное воздействие неотделимо от нарративной структуры. Аффективный ответ — это часть всей ситуации, а оценка и эмоциональный отклик на рассказанную историю направляются и организуются ограниченным числом типовых нарративных структур. Эмоциональные реакции на художественное произведение: печаль, гнев, удивление — дают понять, что волнует людей конкретной культуры. Таким образом, художественный нарратив открывает доступ к аутентичным спонтанным человеческим эмоциям, часто скрываемым при личном взаимодействии. Добавим, что обращение к художественным произведениям (кино- и литературным) позволяет исследовать телесные нарративы эмоций эмически, а не этически, т. е. отказавшись от заранее выработанных критериев отбора материала. При этом неважно, является ли история, выступающая предметом наррации, «реальной», или «мифической», важно лишь, какие смысловые связи устанавливаются между предыдущими структурами и новым опытом.

**Выражение эмоций.** Опыт — чрезвычайно важное понятие для исследования эмоций в кинонарративе. Опыт, который получает субъект, — перцептивный, вербальный, эмоциональный — оставляет, скажем так, «следы» в его разуме. «След» имеет два компонента: репрезентативный и эмотивный. Эмотивная часть — это не воспоминание о пережитой эмоции, т. е. не репрезентация, а повторное эмоциональное переживание [Oatley 2009: 481–502]. При просмотре фильма ре-переживание как бы «запускается» в фрейме видения. Кейт Оутли называет данный механизм запуска эмоциональной программы *suggestion structure*. Для того чтобы понять механизм эмоционального переживания фильма и объяснить работу *suggestion structure*, в первую очередь в нарративах телесности, необходимо обратиться к теории эмоций Чарльза Дарвина и Уильяма Джеймса.

В работе “*The Expression of Emotions in Man and Animals*” Чарльз Дарвин выделяет три принципа, или правила, на которых основывается выражение эмоций. Первое правило — это «принцип полезных ассоциированных привычек» (*the principle of serviceable associated habits*), согласно которому двигательная реакция оказывается связанной с наличием прецедента. Так, ставшие привычными движения, необходимые для удов-

летворения какого-либо желания или решения какой-либо проблемы, выполняются в случае возникновения аналогичного желания или ощущения вне зависимости от их необходимости и полезности. Второе правило — это «принцип противопоставления, или антитезы» (the principle of antithesis), согласно которому в случае возникновения ситуации, противоположной той, в которой имел место «принцип ассоциативных привычек», наблюдается тенденция к выполнению прямо противоположных действий. Третье правило — «принцип прямого действия нервной системы» (the principle of direct action of the nervous system), т. е. принцип действия, обусловленного строением нервной системы, а потому не зависящего от воли человека и лишь отчасти зависящего от выработанных привычек [Ibid.].

Уильям Джеймс, как и Дарвин, считал, что эмоции человека манифестируются языком тела. В статье “What is an Emotion” Джеймс выдвинул дискуссионный тезис: “the bodily changes follow directly the PERCEPTION of the exciting fact, and that our feeling of the same changes as they occur IS the emotion” [James 1884: 189–190]. По Джеймсу, “we feel sorry because we cry, angry because we strike, afraid because we tremble, and not that we cry, strike, or tremble, because we are sorry, angry, or fearful, as the case may be” [James 1884: 190]. Таким образом, эмоции соотносимы с происходящими в организме сенсомоторными процессами, имеют телесное происхождение и представляют собой элементарные базовые составляющие опыта индивида, как индивидуального, так и социального. Теория эмоций Джеймса была раскритикована нейрофизиологами в ходе ее экспериментальной проверки и признана ошибочной. Однако учение Джеймса об эмоциях, как кажется, все же может иметь прикладное значение — Джеймс в своих работах об эмоциях человека словно говорит о процессах, которые имеют место в кинематографе. Так, в ситуации просмотра кинофильма зритель испытывает эмоции, в том числе переживает их телесно. При этом сперва имеет место восприятие события на экране, затем следуют телесные движения, являющиеся реакцией на увиденное, после чего наступает аффективное состояние, которое, согласно Джеймсу, и есть эмоция. Антонио Дамасио ввел в оборот метафору «мысленное кино» (movie-in-the-brain) [Damasio 1999]. Мысленное кино — это взаимодействие сознания со средой, причем в первую очередь на глубинном уровне — взаимодействие как эмоциональное погружение. Кино тогда есть наглядное представление разворачивающегося в мозгу нарратива.

Итак, для обсуждения механизма эмоционального переживания ситуации фильма в теории Дарвина из трех перечисленных принципов актуальным оказывается «принцип полезных ассоциированных привычек», в современных нейрофизиологических исследованиях получивший название the success rule. Что касается теории эмоций Джеймса в ее приложении к кинематографу, то механизм эмоционального переживания ситуации фильма — это иммерсия в происходящее, в концепции американского философа возможная благодаря связи эмоций с сенсомоторными процессами. В ситуациях, подпадающих под теорию эмоций Джеймса и характеризующихся активностью зеркальных нейронов мозга, работает правило, получившее название зеркального (the mirror rule). Считается, что эти два правила — the success rule и the mirror rule — представляют собой два вида действия, два типа реакции человека на увиденное. По словам Дж. Закса, the mirror rule говорит «Делай то, что видишь», а the success rule — «Делай то, что работает» [Zacks 2015: 5, 9].

**Эмоции на киноэкране. Механизм эмоционального восприятия.** Хьюго Мюнстерберг в книге “The photoplay. A psychological study” (1916) предлагает деление кинематографических эмоций на две группы. Первая группа — это эмоции, которые зритель сопереживает вместе с героями на экране:

Our imitation of the emotions which we see expressed brings vividness and affective tone into our grasping of the play's action. We sympathize with the sufferer and that means that the pain which he expresses becomes our own pain. We share the joy of the happy lover and the grief of the despondent mourner, we feel the indignation of the betrayed wife and the fear of the man in danger. The visual perception of the various forms of expression of these emotions fuses in our mind with the conscious awareness of the emotion expressed; we feel as if we were directly seeing and observing the emotion itself. Moreover the idea awakens in us the appropriate reactions. The horror which we see makes us really shrink, the happiness which we witness makes us relax, the pain which we observe brings contractions in our muscles; and all the resulting sensations from muscles, joints, tendons, from skin and viscera, from blood circulation and breathing, give the color of living experience to the emotional reflection in our mind [Münsterberg 1916].

Подобные эмоции зрителя, как сказали бы сегодня нейрофизиологи, — результат эмпатии, возникающей в силу активности зеркальных нейронов.

Вторая группа — эмоции, являющиеся реакцией на события фильма зрителя, находящегося в метапозиции по отношению к увиденному. Эмоции зрителя и киногероя в данном случае далеко не всегда совпадают, скорее, наоборот — могут быть диаметрально противоположными.

We see an overbearing pompous person who is filled with the emotion of solemnity, and yet he awakens in us the emotion of humor. We answer by our ridicule. We see the scoundrel who in the melodramatic photoplay is filled with fiendish malice, and yet we do not respond by imitating his emotion; we feel moral indignation toward his personality. We see the laughing, rejoicing child who, while he picks the berries from the edge of the precipice, is not aware that he must fall down if the hero does not snatch him back at the last moment [Münsterberg 1916].

Мюнстерберг называет подобные эмоции вторичными. По его мнению, именно кино, которое в отличие от театра не связано необходимостью развертывания событий в физическом плане, представляет собой an unlimited field for the expression of these attitudes in ourselves [Münsterberg 1916]. Таким образом, возможно и зрительское погружение в пространство фильма и идентификация себя с тем или иным героем на экране, и отстраненное восприятие происходящего на экране.

Джеффри Закс, который, как и Мюнстерберг, делит эмоции на две группы, считает, что при интерпретации механизма эмоционального восприятия фильма как результата действия зеркальных нейронов или дарвиновского принципа полезных ассоциированных привычек (или the success rule) из поля зрения выпадает, что зеркальное отражение мимической реакции экранного героя не есть эмоция. По Заксу, механизм эмоционального восприятия событий фильма не сводится к одному лишь телесному подражанию, основным в работе этого механизма является не телесная имитация, а «субъективное переживание эмоции». Данное переживание в свою очередь есть результат оценки происходящего (appraisal) с позиции «как будто», предполагающей подстановку себя на место героя (*as if appraisal*), причем степень оценочной модальности может меняться: возрастать или уменьшаться [Zacks 2015: 67–68]. Закс выстраивает довольно логичную схему перехода от наблюдения за эмоциональным состоянием экранного героя к переживанию эмоций зрителем. Зритель подражает мимике и / или телесным движениям героя в результате действия или дарвиновского принципа полезных ассоциированных привычек, или принципа зеркального отражения, или



обоих принципов, взятых вместе. За телесным подражанием следуют два возможных сценария, которые собственно и приводят к субъективному переживанию эмоции. Первый сценарий — это реакция на происходящее на экране в режиме *as if* (зритель оценивает ситуацию и / или действия героя на экране или «примеряет» их на себя). Второй сценарий — непосредственный переход от телесного подражания к соответствующей эмоциональной программе, связанной с телесными движениями (тот переход, о котором говорит Джеймс) [Ibid.: 76].

Если посмотреть с данной точки зрения на фильмы, которые ставят целью эмоциональное воздействие на зрителя, то можно заметить, что восприятие эмоционально нагруженных эпизодов может происходить по двум сценариям. Во-первых, данные эпизоды, например, события, происходящие с героями фильма Андрея Тарковского «Сталкер» (1979) на их пути к исполняющей желания мистической комнате, расположенной в радиоактивной «Зоне», или с героями фильма Алексея Балабанова «Я тоже хочу» (2012) на их пути к Колокольне Счастья, могут восприниматься в режиме *as if* — с постановкой себя на место героя и оценкой по шкале хорошо/плохо событий, которые происходят во время пути-квеста (с учетом их роли и значимости в общем контексте фильма). Во-вторых, при восприятии ряда сцен, например, в фильме «Сталкер», может активизироваться эмоциональная программа, связанная с мимикой и телесными движениями героев на экране, которые в свою очередь имитирует зритель. Предполагается, что в напряженных эпизодах в воображении зрителя будет произведена симуляция чувств и мыслей экранных персонажей; на их декодировании и соотношении с ситуацией построена эмоциональная линия наррации. Зритель, вовлеченный в процесс оценки событий с позиции *as if* в сочетании с эмоциональной программой, связанной с телесной идентификацией его с героями на экране, оказывается «перенесенным» в пространство происходящего на экране. Хотя оба режиссера — и Тарковский, и Балабанов — повествуют о путешествии как реальном, так и ментальном, только фильм Тарковского передает ощущение нахождения в данном состоянии, так как в большей степени, чем фильм Балабанова нацелен на телесную идентификацию с героями на экране. Так, в эпизоде, где герои наталкиваются на автобус с останками солдат, отправленных в Зону, камера, быстро скользя по автобусу, замирает на лице Писателя (А. Солоницын). Смена выражений на лице героя зеркально отражается в зрителе, вызывая соответствующие эмоции, а зрительское воображение дорисовывает картину того, что увидел Писатель.

Думается, однако, что механизм эмоциональной реакции зрителя на события фильма еще более сложный, чем тот, который представляется нейрофизиологам, в частности Заксу, и вырисовывается при беглом рассмотрении телесных нарративов в киноповествовании. Тем не менее исследователю Заксу удалось сделать важное наблюдение, что в случае субъективного переживания эмоции имеет место передача эмоционального опыта. Действительно опыт, в том числе эмоциональный опыт о событии, — это концепт одновременно коллективный и индивидуальный, становящийся доступным для других путем нарративизации [Бугаева 2012: 210–232]. Обретение опыта не только включает в себя развитие во времени и ощущение настоящего, но и придает данному развитию динамический и драматический характер. Опыт предполагает действия человека, встретившего на своем пути препятствие, его эмоциональную, физическую и интеллектуальную реакцию на препятствие [Fludernik 2003: 21–22].

**Эмоциональная выразительность.** Сергей Эйзенштейн одним из первых стал изучать эмоциональную выразительность в ее связи с телесным опы-

том — с точки зрения биодинамики. Впрочем, первая треть XX в. в целом характеризуется интенсивным поиском средств и методов достижения максимального эмоционального воздействия на зрителя фильма. У истоков эмоционального конструирования реакции зрителя стоят Сергей Эйзенштейн и Александр Ржевский. Отвергая биомеханику Мейерхольда, Эйзенштейн двигается в направлении биодинамического изучения эмоциональной выразительности [Тikka 2008: 88] и вводит понятие эмоционального сценария, который он понимает как «предвосхищенный рассказ будущего зрителя о захватившей его картине...» [Эйзенштейн 1964: 432]. «Эмоциональный сценарий», который на практике будет осуществлять сценарист Ржевский, был призван вдохновить режиссера на создание фильма, который вызовет в зрителе прогнозируемые эмоции. По словам Н. И. Жинкина, «создатель фильма должен до создания фильма увидеть его глазами зрителя. Такую обратную связь можно назвать упреждающей. Она является неотъемлемой ступенью творческого процесса. Эта связь может быть также названа поисковой, так как видение чужими глазами, со стороны, в материале еще не примененных выразительных средств возникает обычно не сразу, а выискивается путем проб и согласования их с замыслом» [Жинкин 1971: 225]. Знакомство с Выготским и его социокультурной теорией способствовало формированию у Эйзенштейна отношения к кино как к психологической лаборатории эмоций [Тikka 2008: 91–94]. И Выготский, и Эйзенштейн отрицательно относились к идее пассивного восприятия искусства субъектом: субъект у Выготского активен и находится в активном взаимодействии с окружающей средой, аналогичным образом активен у Эйзенштейна зритель.

Для Эйзенштейна кино — это внутреннее пространство сознания, где эмоциональный опыт автора фильма коррелирует с эмоциональным опытом зрителя. Итогом размышлений режиссера о языке эмоций стала концепция взаимосвязи актов выражения и восприятия, установившая соотношение между структурами эмоционального опыта и монтажной композицией. Привнося телесный опыт в процесс монтажа, режиссер получает тем самым доступ к эмоциям зрителя. Если говорить современным языком: мозг зрителя отражает, или симулирует, актерскую эмоциональную динамику таким образом, что можно сказать, что опыт актера и опыт зрителя изоморфны. Телесный характер эмоциональности позволяет автору так сконструировать фильм, что эмоциональная линия оказывается встроенной в его монтажную структуру. В итоге посредством монтажной композиции передается эмоционально-интеллектуальный опыт автора. Так, лицо актера, данное крупным планом, способно создать или поддержать у зрителя определенное настроение, которое входит в замысел режиссера. Зритель извлекает эмоционально-интеллектуальную составляющую фильма из вербально-визуального нарратива и переживает ее предзаданным автором образом [Ibid.: 145–146]. Эмоциональная составляющая — эта и есть та линия, которую в настоящее время пытается использовать современный кинематограф.

Несмотря на то что это фильм, т. е. искусство визуальное, основное развитие сюжета происходит не на экране, а в промежутках между кадрами: в умах зрителей [Oatley 2011], которые, с одной стороны, воспринимают кинонарратив и передаваемый через него опыт, а с другой — реконструируют пропуски, возникающие при наррации, на основе индивидуального и коллективного опыта. Согласно теории сегментации события, предложенной Джеффри М. Заксом и его коллегами, человеческий мозг запрограммирован на понимание связанности и согласованности событий. Оpoznавание момента, когда событие начинается и заканчивается, обеспечивает

возможность прогнозирования в процессе непрерывного восприятия [Zacks 2014]. Так, в известном эксперименте Кулешова при просмотре кадров с лицом актера Ивана Мозжухина, тарелкой супа, похоронами и т. д. зритель прочитывает на неизменном лице Мозжухина разные эмоции, так как конструирует эмоциональную связь между кадрами — на уровне наррации эмоций осуществляет *emplotment* (Хейден Уайт), т. е. «осюжетивание», суть которого сводится к тому, что с его помощью ряд событий трансформируется в историю, которая имеет начало, середину и конец. То есть *emplotment* может относиться не только к логике истории, но и к эмоциональной логике истории — к выстраиванию эмоциональной линии наррации. В результате обращения к эмоциональной сфере становится возможной передача ощущения «каково это» быть кем-то.

**Телесные протонарративы эмоций.** Нарративы, в том числе телесные нарративы, — это биокультурные образования: в процессе наррации происходит воспроизведение межличностного поведения, основанного как на опыте жизни в определенной культурной среде, так и на биологическом поведении, детерминированном процессом эволюции [Tikka 2008; Grodal 2009]. Исследование телесных нарративов (на другом уровне, чем у Хогана) способствует выявлению общих паттернов, связанных с телесной динамикой, которые можно назвать протонарративами. В «Морфологии сказки» Владимир Пропп использует понятие функции, которая есть «поступок действующего лица, определенный с точки зрения его значимости для хода действия» [Пропп 1928: 30–31]. Протонарративы — это нарративы, во многом аналогичные выделенным Проппом функциям, но функционирующие в другом контексте. Можно вынести протонарратив за рамки культурно-детерминированного поведения и говорить о телесных протонарративах. Попробуем определить понятие телесного протонарратива, на основе которого строятся телесные нарративы. Телесные протонарративы — это прототипические, относительно универсальные поведенческие паттерны, являющиеся результатом функциональной активности головного мозга и общие для всех людей. Например, ‘испытывать страх перед чем-либо’, ‘быть отвергнутым кем-либо’ или ‘вызывать смех в результате какого-либо действия’ в этом смысле являются протонарративами.

Протонарративы ассоциируются с различными модусами человеческой коммуникации. Они формируются в результате каждодневного взаимодействия с окружающей средой [Lakoff, Johnson 1999]. Нейрофизиологическая способность к имитации или симуляции действий других людей формирует телесное, сенсомоторное основание человеческого взаимодействия. Исследования «зеркальных» нейронов позволяют предположить, что телесные протонарративы являются разделяемыми между людьми не только в ситуации просмотра фильмов, однако именно кинонарративы способствуют закреплению данных универсальных поведенческих паттернов. Так, Оксана Булгакова убедительно показывает, как советский кинематограф продуцировал комплексные поведенческие модели советского человека как образец для подражания. Изменения в телесном поведении экранных героев были призваны отражать происходящие в обществе изменения, и советский кинематограф моделировал телесную динамику и поведенческие коды, отличающие советского человека от человека дореволюционной поры и от иностранца [Булгакова 2005].

Представляется, что ситуации, предполагающие эмоциональное воздействие на зрителя и представленные в нарративах видения, обладают обязательными универсальными чертами, воплощенными в поведении персонажей. Эмоциональное воздействие

начинается с распознавания модели «нормальной» прототипической ситуации через сопоставление ситуации с жизненным опытом. Большую роль при этом играют отклонения от прототипической ситуации. Так, например, комические ситуации обычно основываются на неожиданном происшествии, или повороте, нарушающем ожидания зрителя. Быстрота распознавания шутки предположительно зависит от индивидуальных особенностей, культурной среды и когнитивных параметров, определяющих комическую ситуацию.

Возможно, чем сильнее ситуация связана с повседневным опытом обычных телесных движений, тем большим сходством будут обладать реакции на нее разных культурных групп. Например, в силу того, что многие юмористических ситуаций восходят к обычным, повседневным ситуациям и основаны на практическом опыте о мире, восприятие юмора может превалировать над явными культурными различиями. Именно поэтому многие комедии вполне универсальны и вызывают смех в различной аудитории. Часто ситуация оказывается смешной, потому что ожидаемая связность нарушается каким-то новым неожиданным элементом. Много из того, что происходит в подобных ситуациях, можно интерпретировать на основании параметров прототипических ситуаций. Кроме того, смешной поворот событий может потребовать немедленной когнитивной реконструкции альтернативного отчета о событии. Так, в кинокомедии Чарли Чаплина «Золотая лихорадка» (“The Gold Rush”, 1925) в сцене обеда сваренным ботинок в День благодарения Маленький бродяга (Чарли Чаплин) демонстрирует безупречность манер, на что обращают внимание Я. Мукаржовский и вслед за ним Ю. М. Лотман; подобное поведение нарушает ожидания, как связанные с его социальным статусом — бродяга, так и с объектом, выступающим в качестве праздничного обеда, — вареный ботинок, и вызывает зрительскую реакцию.

**Заключительные замечания.** Представляется, что конфигурация кинонарратива имеет следующую структуру: а) изображение ситуации в отношении к схемам реального жизненного опыта, б) нарративные рамки ситуации, такие как язык тела, мимика и т. п., в) общие схемы или параметры, заданные жанром (романтическая комедия, комедия-фарс) и г) собственно рассказывание истории визуальными и вербальными средствами кинонарратива. Нарративы при этом предстают как динамический процесс, в котором каждый случай выбора является переходом к следующему этапу. Моменты, в которых на фоне общих ожиданий открывается возможность выбора, являются нарративными точками поворота, важными для развития ситуации, в том числе — для ее эмоционального развития.

Как известно, восприятие есть чувственно направленное действие. В ходе развертывания в фильме эмоциональной программы, связанной с телесной динамикой, зритель имитирует мимику и / или телесные движения актера, что не является переживанием эмоции, но может привести к ее возникновению. Часто именно данную программу воздействия на зрителя и реализует режиссер фильма.

Немаловажную роль в понимании эмоционального воздействия фильма на зрителя имеет также тот факт, что события фильма воспроизводят универсальные прототипические способы взаимодействия человека с другими людьми и с миром, в том числе при помощи телесной динамики, которая является одним из кинематографических средств эмоционального воздействия на зрителя в художественных целях. Отдельный вопрос при этом — сочетание представления эмоционального события в фрейме видения (как телесного нарратива) с вербальным представлением эмоционального события в фрейме рассказывания. Но об этом — в следующий раз.



ЛИТЕРАТУРА

Бугаева Л. Д. Опыт перехода в художественном нарративе: антропологическое измерение // Кризисы культуры и авторы на границе эпох в литературе и философии: сб. статей. СПб.: Петрополис, 2012. С. 210–232.

Булгакова, Оксана. Фабрика жестов. М.: Нов. дит. обозр., 2005.

Жинкин Н. И. Психология киновосприятия // Кинематограф сегодня: сб. статей. Вып. 2. М.: Искусство, 1971.

Пропп В. Я. Морфология сказки. Л.: Academia, 1928.

Эйзенштейн С. М. Избранные произведения: в 6 т. Т 2. М.: Искусство, 1964.

Damasio, Antonio. The feeling of what happens: body, emotion and the making of consciousness. Boston: Harvest Books, 1999.

Darwin, Charles. The expression of emotions in man and animals. New York: Oxford Univ. Press, 2009.

Fludernik, Monika. Towards a 'Natural' Narratology. London: Routledge, 2003.

Grodal, Torben. Embodied visions: evolution, emotion, culture, and film. Oxford: Oxford Univ. Press, 2009.

Hogan, Patrick Colm. The mind and its stories: narrative universals and human emotion (studies in emotion and social interaction). Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2009.

James, William. What is an emotion? // Mind. 1884. No. 9. P. 188–205.

Lakoff, George, Johnson, Mark. Philosophy in the flesh. New York: Basic Books, 1999.

Münsterberg, Hugo. The photoplay: a psychological study. New York: D. Appleton and Company, 1916. URL: <http://www.gutenberg.org/files/15383/15383-h/15383-h.htm>.

Oatley, Keith. Creative expression and communication of emotion in the visual and narrative arts // Handbook of affective sciences / ed. by R. J. Davidson, K. R. Scherer, H. H. Goldsmith. New York: Oxford Univ. Press, 2009. P. 481–502.

Oatley, Keith. Such stuff as dreams: the psychology of fiction. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.

Tikka, Pia. Enactive cinema: simulatorium eisensteinense. Jyväskylä: Univ. of Jyväskylä, 2008.

Zacks, Jeffrey M. Event cognition. Oxford: Oxford Univ. Press, 2014.

Zacks, Jeffrey M. Flicker: your brain on movies. Oxford: Oxford Univ. Press, 2015.

REFERENCES

Bugaeva L. D. The experience of passage in fiction: anthropological aspect [Opyt perekhoda v khudozhestvennom narrative: antropologicheskoe izmerenie] // Krizis kulture i avtory na granitze epoch v literature i filosofii. St Petersburg: Petropolis, 2012. P. 210–232.

Bulgakova, Oksana. The factory of gestures: body language in films [Fabrika zhestov]. Moscow, 2005.

Damasio, Antonio. The feeling of what happens: body, emotion and the making of consciousness. Boston: Harvest Books, 1999.

Darwin, Charles. The expression of emotions in man and animals. New York: Oxford Univ. Press, 2009.

Eisenstein S. M. Selected works [Izbrannye proizvedenia]: in 6 vol. Vol. 2. Moscow, 1964.

Fludernik, Monika. Towards a 'Natural' Narratology. London: Routledge, 2003.

Grodal, Torben. Embodied visions: evolution, emotion, culture, and film. Oxford: Oxford Univ. Press, 2009.

Hogan, Patrick Colm. The mind and its stories: narrative universals and human emotion (studies in emotion and social interaction). Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2009.

James, William. What is an emotion? // Mind. 1884. No. 9. P. 188–205.

Lakoff, George, Johnson, Mark. Philosophy in the flesh. New York: Basic Books, 1999.

*Münsterberg, Hugo.* The photoplay: a psychological study. New York: D. Appleton and Company, 1916. URL: <http://www.gutenberg.org/files/15383/15383-h/15383-h.htm>.

*Oatley, Keith.* Creative expression and communication of emotion in the visual and narrative arts // Handbook of affective sciences / ed. by R. J. Davidson, K. R. Scherer, H. H. Goldsmith. New York: Oxford Univ. Press, 2009. P. 481–502.

*Oatley, Keith.* Such stuff as dreams: the psychology of fiction. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.

*Tikka, Pia.* Enactive cinema: simulatorium eisensteinense. Jyväskylä: Univ. of Jyväskylä, 2008.

*Zacks, Jeffrey M.* Event cognition. Oxford: Oxford Univ. Press, 2014.

*Zacks, Jeffrey M.* Flicker: your brain on movies. Oxford: Oxford Univ. Press, 2015.