

ЗАГАЛЬНЕ МОВОЗНАВСТВО

УДК 811.111'373.612.2'38:791.632=111
DOI <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2026.2.1/27>

Заболотська О. О.

Херсонський державний університет

МЕТАФОРИЧНА МОДЕЛЬ ЖИТТЯ ЦЕ ГРА У РУСЛІ МУЛЬТИМОДАЛЬНОСТІ (НА МАТЕРІАЛІ СУЧАСНИХ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ КІНО ТЕКСТІВ)

Відома фраза неперевершеного У.Шекспіра: «Життя – це гра і всі ми в ній актори» вже багато століть підтверджує свою актуальність. Статус метафори як стилістичного прийому змінила книга Дж.Лакоффа та М.Джонсона «Метафори з якими ми живемо». Когнітивне метафоричне переосмислення дійсності розширило межі використання цього утворення не тільки в філології, але й в інших галузях знань у філософському, психологічному, літературознавчому вимірі. Аналіз теоретичного корпусу розвідки довів високо частотне використання концептуальних метафор у політичному, медійному, військовому та кіно дискурсі. Однак, метафорична модель ЖИТТЯ ЦЕ ГРА в англійськомовних кіно текстах не поставало предметом дослідження науковців у мультимодальному вимірі. Огляд наукових доробків з даної проблеми окреслив роль та функції концептуальної метафори в різних типах дискурсу, зокрема і кіно дискурсі.

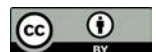
Матеріалом для розвідки стали англійськомовні сучасні кіно тексти, контент яких уможливив розгляд метафоричної моделі ЖИТТЯ ЦЕ ГРА в таких аспектах: життя як сюжетна гра, як комп'ютерна гра, як гра в шахи. Екстраполюючи погляди А Берна про контрибутивні модуси на площину розвідки, було виявлено роль візуального, реалізованого та звукового модусів в об'єктивації метафоричної моделі ЖИТТЯ – ЦЕ ГРА. Доведено, що всі типи контрибутивних модусів: звуковий, візуальний та реалізований відіграють певну роль у створенні атмосфери кіно тексту, візуалізують психічний та емоційний стан персонажів, їх видіння; освітленням, спец ефектами, оформленням міста в яскраві кольори та декорації підсилюється створення уявного світу; шумом від бойових дій, підривів, стрілянини, вибухів показана комп'ютерна гра; дія персонажів передана мімікою, жестами, використанням специфічних слів, нюансами інтонації, притаманній акторам та персонажам у відповідних ситуаціях.

Ключові слова: концептуальна метафора, метафорична модель, контекст, контрибутивні модуси: звуковий, візуальний та реалізований.

Постановка проблеми. Феномен метафора досліджувався в різні часи та епохи, починаючи від Арістотеля і до часу, коли праця Дж. Лакоффа і М.Джонсона уможливили розгляд цього утворення з позицій когнітивної лінгвістики і дозволило переосмислити багато понять, що оточують нас. Метафора сьогодні є предметом дослідження не тільки лінгвістики, але й різних наук, зокрема філософії, психології, герменевтики, літературознавства, семіотики, риторики. У межах лінгвістики метафора знайшла відображення в політичному,

медійному та кіно дискурсі. Однак метафорична модель ЖИТТЯ ЦЕ ГРА у площині кіно тексту залишилася поза увагою вітчизняних науковців, що і визначило актуальність розвідки.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Метафора у річищі когнітивної лінгвістики була у фокусі уваги як вітчизняних (Гаврилюк А, Гаврилюк Д., Дебой О., Заболотська О., Іванів Ю., Казимір В., Колесникова Л.) так і зарубіжних науковців (Стин Г., Гібс Р., Іонеску А., Франсу Р. (Steen G., Gibbs R., Ionescu A., Fransoo R.)). Дослідження



метафори в перекладацькому аспекті проаналізували Радецька С., Авдєєва Д., Мазур О., Карамішева І., Логин Ю., Newmark P. Учені Мазєпова О., Шиманович Г. вивчали метафору як засіб створення мовної картини світу, водночас Гуцол С. – як засіб символічного вираження внутрішнього досвіду особистості.

Метафора в науково-технічній літературі постала предметом наукового здобутку Федоренко С. Натомість Підгородецька І. виокремила метафору в науковому мовленні економістів. У зв'язку з повномасштабним вторгненням РФ на Україну, фокус уваги вчених зосередився на вивченні метафоричної репрезентації концепту ВІЙНА, ВІЙСЬКОВИЙ у медіа дискурсі (Костусяк Н., Костриця Н., Кузьменко В., Смуцак Т., Фенюк Л., Шульська Н.). Учені Пастернак Т., Шапран Д. визначили поняття «мілітарна метафора» та розглядали її як концептуальну метафору в різних типах дискурсу.

Борт-Мир Л., Бологнезі М. (Bort-Mir, L., Bolognesi, M.) досліджували метафору у ракурсі кіно тексту і мультимодальності. Спираючись на цей доробок та аналізуючи розвідки Ковечеса З. (Kövecses Z.) стосовно візуальної метафори, Кравченко Н. та Юденко О. намагаються з позицій теорії концептуальної метафори з'ясувати когнітивні процеси, що актуалізує візуальна метафора.

Постановка завдання. Мета статті – виявити невербальні засоби актуалізації метафоричної моделі ЖИТТЯ ЦЕ ГРА у англійськомовних кіно текстах з позицій мультимодальності.

Виклад основного матеріалу. У лінгвістиці науковці визначають: асоціативну (Серл Дж.); концептуально-антропоцентричну (Мур Ф., Туранго Р.); тричленну механістичну (Деламар Х.); метафору можливих світів (Жоль К.); антропометричну (Гуцол С.) [13]. Дж. Лакофф і М. Джонсон подають таку таксономію концептуальної метафори: структурна, орієнтаційна (просторова) та онтологічна [22]. Дж. Лакофф доводить, що «метафори впливають на сприйняття і розуміння світу, адже допомагають структурувати та категоризувати інформацію. Локус метафори не в мові, а в думці» [22]. Концепт ЖИТТЯ та його метафоричну репрезентацію у поетичних текстах досліджувала Белєхова Л., у художніх творах – Бобро М., Власова С., Гасюк Н., Заболотська О., Приходченко О.

Ретроспективний аналіз наведених вище наукових розвідок уможливив розгляд метафоричної моделі ЖИТТЯ ЦЕ ГРА в руслі мультимодальності. Продемонструємо на прикладах різних

кіно текстів репрезентацію метафоричної моделі у такий спосіб: 1) життя як сюжетна гра; 2) як комп'ютерна гра; 3) як гра у шахи.

ЖИТТЯ – ЦЕ СЮЖЕТНА ГРА. Сучасна кінострічка «Персонаж» (2006 р.) Марка Форстера розповідає про людину, яка жила за своїм звичним розкладом і навіть не уявляла, що його життя прописано вже письменницею і залежить від її уяви та образного мислення. Так співпало, що ім'я головного персонажа нової книги «Податки та загибель» відомої письменниці співпадає з реально існуючим чоловіком Гарольдом Криком, його життям, роботою та щоденним устроєм буття. Одного дня він відчуває голос, який коментує його дії та навіть думки. Таке втручання в його особисте життя починає драгувати чоловіка і він намагається з'ясувати, що відбувається. Візит до психолога, який діагностує шизофренію, не влаштовує Гарольда та порада звернутися до літературознавців в решті-решт допомагає йому знайти письменницю, яка вигадала свого персонажа з прізвиськом та ім'ям реальної людини. Та навіть розписала його життя надалі «*He's not crazy. He's just written that way*» [25] Інтерпретаційно-текстовий аналіз поданого уривку з кіно тексту імплікує концепт ЖИТТЯ у термінах концепту СЮЖЕТ і уможливорює реконструкцію метафоричної моделі ЖИТТЯ – ЦЕ ГРА у метафоричну схему ЖИТТЯ – ЦЕ СЮЖЕТНА ГРА. Літературознавець Джулс Гілберт, до якого звернувся Гарольд Крик, натякнув йому, що ця авторка пише трагічні кінцівки у своїх творах, тож сподіватися на кращий кінець неможливо і треба змиритися. Крик намагається з'ясувати: чому авторка хоче його вбити? Він хоче зробити спробу щось змінити, щоб залишитися живим. Зустріч з письменницею роз'яснює трагічні кінцівки її оповідань. Вона не говорить з ним прямо про кінець твору, натомість її секретарка залишає йому рукопис, який письменниця щойно закінчила. Прочитавши її, Гарольд навіть погоджується зі своїм вердиктом як персонажа трагічного твору і повідомляє про це, повертаючи їй папери. Цей момент став переломним у мозку письменниці. Вона нарешті замислюється над тим, скільки персонажів вона вбила в своїх творах. Це не дає їй спокою: людина свідомо погоджується зі своєю смертю. Авторка намагається змінити кінцівку цього твору і відносить остаточний варіант професору Гілберту, який здивований її рішенням змінити кінець: попередній варіант він вважав геніальним. Так, Гарольд Крик не закінчує своє життя, а врятовуючи хлопчика з під колес автобуса, з численними

переломами він приходиться до тями у лікарні. Власниця піцерії, з якою у Гарольда зав'язалися романтичні стосунки, піклується про нього. Так, життя людини залежало від уяви письменниці та її рішення чи варто дати персонажу шанс жити.

Екстраполюючи погляди А Берна про контрибутивні модуси на площину нашої розвідки, розглянемо як візуальний, реалізований та звуковий модуси сприяють об'єктивації метафоричної моделі ЖИТТЯ – ЦЕ СЮЖНТНА ГРА. Психічний стан письменниці, обумовлений її стилем життя, презентовано за допомогою реалізованого модусу: руки тремтять коли вона намагається запалити сигарету; видіння, що вона стрибає з даху хмарочосу, переключення її уваги в момент створення епізоду книги, міміка обличчя та напруженої посмішки, завжди тривожний погляд. Реалізований модус показує її неадекватну поведінку і коли Гарольд знайшов її: вона ховалася від нього, все тіло тремтіло, очі бігали, погляд таємничий, не дивилася йому в обличчя, хворий вигляд, розлад психіки. Звуковий модус, представлений домінуючим голосом жінки, яка читає текст (потім Крик впізнає його, побачивши в кабінеті професора з літературознавства інтерв'ю з письменницею), підсилює ефект залежності людини від того, що цей голос промовить. Гарольд перестає існувати як людина і перетворюється в персонаж, участь якого залежить від сюжету. Коли ж Гарольд намагається все ж таки бути людиною – звучить музичний супровід і цей голос зникає.

ЖИТТЯ – ЦЕ КОМП'ЮТЕРНА ГРА. У 2021 році Шоун Леві створює кінострічку з такою ж самою назвою «Персонаж» («Free Guy»). Та це вже розповідь про комп'ютерні ігри, штучний інтелект та право змінити життя самостійно, а не за сценарієм письменника або сценариста. Вигаданий персонаж Гай стає улюбленим героєм усіх комп'ютерних ігор бо намагається довести дівчині, в яку він закохався, що пройде всі місії та підвищить свій рівень. Він допомагає іншим персонажам у скрутних ситуаціях. Комп'ютерна гра наповнена спец ефектами, шумовими і світовими вибухами, грою роботів та інших механізмів, що створює ефект фантастичного світу завдяки реалізації візуального модусу. У кіно тексті стрічки домінує реалізований модус, який перетворює гру на реальний світ. Підсилює цей ефект звуковий модус, насичений воєм сирен, гуркотом вибухів,

Створений молодими комп'ютерними геніями Кізом і Міллі *Free City* повинен змінити набридле життя в місті, де вибухи і стрілянина псують нормальне життя його мешканців, де кожного дня від-

бувається пограбування банку, вбивство людей та підпалювання автовок. В таку гру залучені хлопці і дівчата, яким подобається проходити місії і набирати бали на нові рівні. Тригерами уявного світу виступають окуляри, надівши які людина потрапляє в увесь цей хаос. Створений новий персонаж Гай відрізняється від інших мешканців міста і навіть в окулярах він намагається допомогти тим, хто може загинути в різних умовах. На його думку життя – це не тільки перебіг подій, воно більш насичене. І для персонажів гри воно може відбуватися не тільки на задньому плані, але й вони самі можуть обирати своє місце в житті. Життя – це саморозвиток, прагнення кращого: “*We must change our world, our life. We must be what we want. All I have inside me are inside you too, but you don't know about it. You must grow and develop yourself. But we must fight for the free world and fight together*”[26].

У такий спосіб Гай намагається довести, що комп'ютерна гра може покращити життя її персонажів і навіть тих, хто в неї грає. Спроби Антона, який вкрав нову версію у Кіза і Міллі, зіпсувати гру і відключити всіх гравців, були невдалими.

У даній кінострічці представлено всі види контрибутивного модусу: візуальний, звуковий і реалізований. Візуальний модус реалізовано спец ефектами, освітленням, оформленням міста в яскраві кольори та декорації. Звуковий модус містить шуми від бойових дій, підривів, стрілянини, вибухів та пташиного співу, а також репліки та вигуки учасників ігор. Домінуючим у даному кіно тексті виступає реалізований модус, що базується на сценічних діях та мовленні персонажів. Дія персонажів передана мімікою, жестами, використанням специфічних слів, нюансами інтонації, притаманній акторам та персонажам у відповідних ситуаціях.

ЖИТТЯ – ЦЕ ГРА У ШАХИ. В англійськомовному кіно тексті «Хід королеви» життя головної героїні - Елізабет Гармон - присвячено грі в шахи. Навчившись ще в притулку грати в шахи, головна героїня захоплюється цим процесом і присвячує своє життя досягненню головної мрії – бути неперевершеною у цій справі. Коли інші проводили вихідні та вільний час зі своїми однолітками та в сімейному колі, Елізабет вивчала нові партії, нових суперників, аналізувала партії на турнірах минулих років. До своєї мети вона йшла поступово, але наполегливо. Місцеві турніри, лідерство у змаганнях на титул чемпіонки штату, інші штати, європейські міста, навіть далека і холодна Росія визнала її світовою переможницею у грі в шахи. Усі

визнавали її геніальність у непередбачуваних ситуаціях перехопити лідерство, створити нову тактику гри для перемоги. Лише їй було відомо джерело такої геніальності. Ще в притулку вона збагнула, що заспокійливі пігулки, які давала всім дітям, в подвоєних дозах прискорюють її мислення і розкривають магичні секрети гри. Завдяки використанню у кінострічці спец ефектів камерою та грою освітленням, глядач-реципієнт спостерігає як рухаються фігури на стелі та самі показують Елізабет варіанти гри. Скрізь різні епізоди у кінострічці відбуваються такі сцени. У такій спосіб представлено візуальний модус. Реалізований модус представлено мімікою її обличчя, зосередженням камери на її очах, в яких завжди спокій та впевненість, холодний погляд недосяжної дівчини, іноді навіть з іронічною посмішкою, коли її завіряють у перемозі суперника, а не в її власній. Вона часто згадує слова матері: «*A Strong person is one who is not afraid of loneliness*»[27]. Але Бет не вважає себе самотньою бо її життя – це шахи, тут вона відчуває себе в безпеці. Її інтерв'ю редакторці журналу окреслило сенс життя Бет: “*Chess board is the world, that I can control and influence on it*”[27]. Інтерпретаційно-текстовий аналіз даного вислову імплікує концепт ЖИТТЯ у термінах концепту ГРА В ШАХИ, репрезентованого лексемою *chess board*.

Висновки. Аналіз мовного матеріалу сучасних англійськомовних кіно текстів, що вербалізує

метафоричну модель ЖИТТЯ – ЦЕ ГРА виявив розширення даного утворення та його реконструкцію в таких метафоричних схемах: ЖИТТЯ – ЦЕ СЮЖЕТНА ГРА, ЖИТТЯ – ЦЕ КОМП'ЮТЕРНА ГРА, ЖИТТЯ – ЦЕ ГРА В ШАХИ. Невербальними засобами, що уможлиблюють репрезентацію метафоричної моделі в аналізованих кіно текстах виступають контрибутивні модуси, представлені звуковим, візуальним та реалізованим модусами: спец ефекти, кінематографічні механізми (гра освітленням, фіксація камери на певних деталях та об'єктах), мова жестів, мовлення героїв та їхні дії відповідно до ситуацій, звукові шуми (поліцейські сирени, стрілянина, гуркіт від вибухів, голос за кадром), декорації міста, марення та видіння героїв кіно текстів.

Аналіз кіно текстів у мультимодальному ракурсі дозволив виокремити пріоритетну позицію реалізованого та візуального модусів у створенні відповідних сцен, які презентують комп'ютерну гру, гру в шахи. Метафорична модель ЖИТТЯ – ЦЕ СЮЖЕТНА ГРА реалізована звуковим модусом (голос, який прочитає життя персонажа кіно тексту за сюжетом). Сприйняття кінофільмів підсилюється 3Д ефектами, які заглиблюють глядача у сюжет стрічки та дозволяють йому ідентифікувати себе з героями та відповідними подіями, створюючи ефект присутності та безпосередньої участі в розвитку дії.

Список літератури:

1. Гаврилюк А. П. Метафора, її природа та роль у мові та мовленні. *Вісник НТУУ „КІП”*. 2013. № 2. С. 29–33. doi: 10.12958/2227-2631-2019-2-41-138149
2. Гаврилюк Д.С. Когнітивні метафори у промовах королеви ЄЛИЗАВЕТИ II: типологічний і функційний аспекти. URL: <https://archer.chnu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/10505/%D0%93%D0%B0%D0%B2%D1%80%D0%B8%D0%BB%D1%8E%D0%BA%20%D0%94.%D0%A1..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
3. Гуцол С.Ю. Метафора як спосіб символічного вираження внутрішнього досвіду особистості. URL: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/78e3cf55-0763-407a-a422-f372196de713/content>
4. Дебой О. О. Метафора як основний стилістичний засіб у промовах Стівена Гарпера у контексті військово-політичної ситуації в УКРАЇНІ. *Науковий блог Національний університет «Острозька академія»*. URL: <https://naub.oa.edu.ua/metafora-yak-osnovnyj-stylistychnyj-za/>
5. Смушак Т. В., Іванів Ю. В. Функціонування метафори у романі Ірени Немировської «Непорозуміння». *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. 2018. № 37. том 1. С.124–127.
6. Казимір В. О. Значення когнітивного підходу в дослідженні метафори. *Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Філологічні науки*. 2012. № 30. С. 118–121.
7. Карамішева І. Д., Логин Ю. А. Відтворення метафор в українському перекладі роману Е. Гілберт «Місто дівчат». *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. 2022 № 57 С.194–197 <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2022.57.45>
8. Колесникова Л. Теоретичні аспекти дослідження метафори. *Лінгвістика* № 2 (41), 2019 С.138–149; doi: 10.12958/2227-2631-2019-2-41-138-149
9. Кузьменко В. І. Метафорична репрезентація концепту «ВІЙСЬКОВИЙ» у заголовках новинних повідомлень: формування наративів у медіа дискурсі.. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. Том 36 (75) № 3 2025. Частина 1. С.34–38 <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2025.3.1/06>

10. Мазепова О.В. Метафора як засіб створення мовної картини світу. *Мовні і концептуальні картини світу*: Збірник наукових праць. К., 2004. Книга 2, № 12. С.21–27.
11. Мазур. О. В. Відтворення метафор в українських перекладах вірша Р. Кіплінга «Томлінсон». *Науковий вісник Херсонського державного університету. Сер. Перекладознавство та міжкультурна комунікація*. 2016. Вип. 5. С. 54–57
12. Пастернак Т. Військова метафора як концептуальна метафора. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*, 2024. Вип.210, С.35–39. <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-210-4>
13. Підгородецька І. Ю. Метафора в науковому мовленні економістів. *Лінгвістика і поетика тексту. Філологічні студії*. Вип.12. 2015. С.178–184
14. Радецька С. А. Теоретичне та прикладне дослідження метафори у текстах різних стилів: функціональний і перекладацький аспекти. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип 37, том 3, 2021. С.118–123
15. Смутняк В. Б. Використання метафори в заголовках друкованих ЗМІ (на матеріалі газети «ЕКС-ПРЕС» за 2020 рік) URL: <https://philology.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2023/09/Smutniak-V.-Vykorystannia-metafory-v-zaholovkakh-drukovanikh-ZMI.pdf>
16. Смушак Т., Фенюк Л., Крук З. Метафорична репрезентація концепту ВІЙНА в сучасному французькому медіа дискурсі (на матеріалі видання «LE MONDE»). *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип. 76, том 2, 2024. С.169–172
17. Федоренко С. В. Метафора в науково-технічній літературі. *Наукові записки. Серія “Філологічна”*, Національний технічний університет України «КПІ», м. Київ. Вип. 29. С. 377–379 URL: <https://lingvj.oa.edu.ua/articles/2012/n29/125.pdf>
18. Шиманович Г.М. Метафора як когнітивний механізм номінації та її роль у мовній картині світу. URL: <https://nasplib.isofts.kiev.ua/server/api/core/bitstreams/7970c661-17ee-4b3a-9c4b-4279e7d755e7/content>
19. Bort-Mir L., Bolognesi, M. Reliability in the identification of metaphors in (filmic) multimodal communication. *Multimodal Communication*, 2022. V.11(3), P.187–201. doi: 10.1515/mc-2021-0022.
20. Ionescu A., Fransoo R. Metaphorical Patterns in Anthropocene Fiction. *Narrating the Mesh*. 2021. P. 139–158.
21. Kravchenko K., Yudenko O. Cognitive processing of visual metaphor from the perspective of Conceptual Metaphor Theory. *International Journal of Philology*, 2025. Вип.29(1), С. 58–69. <https://doi.org/10.31548/philolog/1.2025.58>
22. Lakoff G., Johnson M. Conceptual Metaphor in Everyday Language. *Shaping Entrepreneurship Research*. 2020. P. 475–504. URL: aylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315161921-21/conceptual-metaphor-everyday-language-lakoff-johnson
23. Mutch A. Organization Theory and Military Metaphor: Time for a Reappraisal. *Organization*. 2006. Vol. 13, no. 6. P. 751–769. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1350508406068503>.
24. Steen G., Gibbs R. Questions about metaphor in literature. *European Journal of English Studies*. 2004. Vol. 8, no. 3. P. 337–354. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1382557042000277421>
25. Stranger than Fiction. URL: <https://kinokeks.com/movie/762-komedii-personazh-eng-2006.html>
26. Free Guy. URL: <https://full4k.kinoklass.net/151-film-glavnyi-geroi-2020.html>
27. The chess’s gambit. URL: <https://userials.com/1620-ferzevyi-gambit.html>

Zabolotska O. O. METAPHORICAL MODEL LIFE IS A GAME IN MULTIMODALITY (case study of English-language modern film texts)

The famous phrase of W. Shakespeare: “Life is a game, and we are all actors in it” has been confirmed for many centuries. The status of metaphor as a stylistic device was changed by the book “Metaphors We Live With” by J. Lakoff and M. Johnson. Cognitive metaphorical rethinking of reality has expanded the boundaries of the use of this formation not only in philology, but also in other fields of knowledge in the philosophical, psychological, and literary dimensions. Analysis of the theoretical corpus of research has proved the high frequency of use of conceptual metaphors in political, media, military, and film discourses. However, the metaphorical model LIFE IS A GAME in English-language film texts has not been the subject of research by scholars in sphere of multimodality. A review of scientific works on this problem outlined the role and functions of conceptual metaphor in various types of discourse, including film discourse. The material for the analysis was English-language modern film texts, the content of which made it possible to research the metaphorical model LIFE IS A GAME in the following aspects: life as a plot game, as a computer game, as a game of chess. Extrapolating A. Bern’s views on contributory modes to the plane of film text content, the role of visual, realized and sound modes in the objectification of the metaphorical model LIFE IS A GAME was revealed. It has been proved that all types of contributing modes: sound, visual and implemented play a certain role in the created atmosphere of the film texts, visualize the mental and emotional state of the characters, their apparition; lighting, special effects, design of the city in bright colors and decorations enhance the creation of an imaginary world; the noise from fighting, demolitions, shooting, explosions shows a computer game; the action of the characters is conveyed by facial expressions, gestures, the use of specific words, nuances of intonation, produced by actors and characters in the corresponding situations

Key words: conceptual metaphor, metaphorical model, context, contributing modes: sound, visual and implemented.

Дата першого надходження статті до видання: 03.02.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 13.03.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 14.05.2026