

Günay Əkrəm qızı Əlizadə²⁵

COAN ROULİNQİN BƏDİİ DİSKURSUNDA “HƏYAT OYUNDUR” KONSEPTUAL METAFORASI VƏ ONUN VERBALLAŞMASI

Giriş. Metafora çoxşaxəli dil hadisəsi kimi uzun müddət dilçi alimlər tərəfindən diqqətlə öyrənilmişdir. Tədqiqatımızın məqsədi ingilis dilində metafora ifadələrinin formalaşmasının xüsusiyyətləri, metafora anlayışının əhatə dairəsi və məzmunu, metaforalaşmanın əsasını təşkil edən linqvistik mexanizmlərin xarakteri, metafora vahidlərinin formalaşmasının mədəniyyətə xas xüsusiyyətləri, metaforanın funksiyaları və funksional xüsusiyyətləri,

²⁵ Bakı Avrasiya Universitetinin İngilis dili müəllimi <https://orcid.org/0009-0008-3095-7969>, alizada-gunay@mail.ru

habelə bu fenomenin digər aspektləridir. Bununla belə, tədqiqatımızda əsas diqqət metaforanın Coan Roulinqin Harri Potter (Harry Potter and the Goblet of Fire) əsərlərindəki verballaşma prosesi araşdırılır.

Bununla belə, tədqiqatın nəticələri göstərir ki, C.K.Roulinq tərəfindən insan bədən/insanın bədən üzvləri ilə əlaqələndirilən sahələrin siyahısı emosiyalar, psixosomatika, nitq, təfəkkür, ünsiyyət, dəyərlər və hətta hərəkət kimi insan varlığının ən müxtəlif aspektlərini əhatə edir. Eyni zamanda yuxarıdakı altıplərin hər biri üçün metaforallaşma prosesi fərqli şəkildə gedir (sözün mənasının genişlənməsi / daralması baş verir, bəzi hallarda leksemlər yeni mənalar qazanır). Bununla belə, müəllifin əsərində şəxsiyyətlərarası münasibətlər və əxlaqi-mənəvi dəyərlər kimi aspekt ön plana çıxır ki, bu da C.K.Roulinqin özünün öz saqasını dəfələrlə “xeyir və şər haqqında hekayə” adlandırdığını nəzərə alsaq, tamamilə izah edilə biləndir.

Əsas hissə. C.K.Roulinqin əsərlərində metafora yaradarkən müraciət etdiyi ingiliscə somatik leksikanın təhlili zamanı müəyyən edilir ki, bu semantik sahənin nüvəsinə iki ad kateqoriyası daxildir:

(1) *bədən / insanın bədən üzvləri üçün ümumi təyinatlar*: “ankle”; “arm”; “back”; “beard”; “body”;

(2) *daxili orqanların və maddələrin təyinatları*: “blood”; “bone”; “heart”;

Beləliklə, praktiki materialın təhlili göstərir ki, cismani / korporeal semantikanın öyrənilməsi lingvokulturoloq üçün ən qiymətli materialı özündə əks etdirir, çünki bu semantika, məsələn, əxlaqi-mənəvi dəyərlərin açıq və ya gizli daşıyıcısı (ifadəçisi) kimi çıxış edə bilər (Roulinqin əsərlərində olduğu kimi) və bir çox lingvokulturoloqlar hesab edirlər ki, məhz semantikanın əxlaqi-mənəvi aspekti bu və ya digər mədəniyyətinin başa düşülməsində əsas rol oynayır və mədəniyyət şokunun qarşısının alınmasına kömək edir.

Müasir dilçilikdə son onilliklərdə metaforanın tədqiqi koqnitiv istiqamət almışdır. Bu elmi anlayışların prizmasından metafora təkcə dil hadisəsi kimi deyil, həm də gerçəkliyin konseptuallaşdırılması vasitəsi, qnoseoloji mexanizm, dildə yeni biliklərin əks olunması vasitəsi kimi görünür. Metaforanın modelləşdirmə roluna diqqət çəkilmişdir: “metafora yalnız obyekt haqqında təsəvvür formalaşdırmır, həm də onun haqqında düşüncə üsulunu və tərzini əvvəlcədən müəyyən edir” [2].

Metaforaya koqnitiv yanaşma sadə və tanış obyektlərin forma və obrazları vasitəsilə yeni konseptlərin formalaşdırılması prosesinin xüsusiyyətlərinin müəyyən edilməsini, həmçinin metaforalarda bükülmüş formada mövcud olan dünyanın “dilliləşməsinin” universal və mədəni qanunauyğunluqlarının öyrənilməsini nəzərdə tutur. Metaforik fəaliyyətə bu cür yanaşma müasir koqnitiv tədqiqatlarda konseptual təhlilin ən fəal istifadə olunan üsullarından biri olan konseptual metafora nəzəriyyəsinin yaradılmasına səbəb olmuşdur [7; 8]. Bu araşdırmada məhz bu yanaşma Coan Roulinqin Harri Potter əsərindəki “həyat oyundur” metaforasının təhlili və şərhinin əsasını təşkil edir.

Koqnitiv nəzəriyyəyə görə, metafora bir mücərrəd və daha az tanış olan sahənin digər, empirik təcrübədə daha çox mənimsənilmiş, daha tanış və qavrayış üçün daha əlçatan bir sahə vasitəsilə təmsil edilməsi üsuludur. Beləliklə, biliklərin bir konseptual sahədən digərinə mənənin metaforik köçürülməsi yolu ilə proyeksiyası həyata keçirilir [4, s. 141-172; 7; 8]. Buna görə də konseptlərin tədqiqatında metaforaların təhlili adətən bu iki müqayisə edilə bilən konseptual sahələrin qarşılıqlı əlaqələrinin aydınlaşdırılmasına əsaslanır. Bu sahələr müxtəlif tədqiqatçılar tərəfindən nəzərdən keçirilmiş və müxtəlif adlara malik olmuşdur: məsələn, *parametr söz* və *semantik açar söz* [3] və ya *hədəf sahə* (target-domain) və *mənbə sahə* (source-domain) [8] və s.

Nəticə etibarilə, metafora bir növ düşüncəmizi idarə edən bir konseptdir. Bu tədqiqatın diqqət mərkəzində metaforaların onlarda olan lingvokulturoloji məlumatların daşıyıcısı kimi məhz somatik komponenti durur.

Ən mübahisəli məsələlərdən biri metaforaların təsnifatı problemi olaraq qalır ki, bu da, görünür, belə taksonomik sistemin yaradılması zamanı nəzərə alınmalı olan meyarların qeyri-müəyyənliyi ilə bağlıdır. Bu da, öz növbəsində, metaforaların kəşşən və bir-birini inkar edən “altqrupları” olan bir çox kifayət qədər subyektiv təsnifatlarının yaranmasına gətirib çıxarır.

Metaforaların təsnifatını yaratmaq üçün uğurlu cəhdlərdən biri, fikrimizcə, C.Lakoffun məşhur “Yaşadığımız metaforalar” əsərində qeyd etdiyi nəzəriyyə olmuşdur. Tədqiqatçı aşağıdakı metaforik altıpləri müəyyən edir: oriyentasiya metaforaları, ontoloji metaforalar, personifikasiya, metonimiya, struktur metaforalar və s. Alim maraqlı bir fikri bildirir ki, metafora hansısa ritorik və ya poetik ifratılığın bəhrəsi deyil, şeir və ya ədəbiyyatla bağlılığı mütləq olmayan istənilən insanın gündəlik həyatına nüfuz edən bir növ qlobal, “hər yerdə rast gəlinən” fenomendir. Bu, təcrübəsiz insan üçün kifayət qədər paradoksal bir nəticəyə gətirib çıxarır: istənilən bir fərdin təfəkkürü az və ya çox dərəcədə metaforiklik xüsusiyyətinə malikdir. Eyni zamanda, “insanın konseptual sistemi metaforanın köməyi ilə qurulur və müəyyən edilir. Təbii dilin ifadəsi kimi metaforalar məhz insanın konseptual sisteminin metaforaları olduğu üçün mümkündür.

Beləliklə, nəzərə almaq lazımdır ki, metafora dedikdə biz tədqiq olunan hadisənin müəyyən tərəflərini ön plana çıxaran metaforik anlayışı nəzərdə tuturuq ki, bunun nəticəsində də metaforik nominasiya hadisənin şərhini müəyyən istiqamətə yönəltmək qabiliyyətinə malikdir [5, s. 27].

Hər hansı bir semantik sahəni (məsələn, somatika, zoonimlər və s.) tədqiq edərkən, nəyin ona aid olduğunu və nəyin onun hüduqlarından kənarda qaldığını aydın şəkildə müəyyən etmək üçün, ilk növbədə, onun hüduqlarını müəyyən etmək lazımdır. “Freym” anlayışının tətbiqi mənənin çərçivə strukturunda assosiativ əlaqələrin mürəkkəb tərkibinin mövcudluğunu, həm elementlərinin mətn fəaliyyətində, həm də şərhində freym bütünü məzmununun aktualaşdırılması üçün koqnitiv əsasları vurğulamağa imkan verir. Freym strukturlu elementlərin hər biri müvafiq olaraq metaforik şəxsləndirmə üçün əsas ola bilər, buna müvafiq olaraq da bu freym strukturunu təmsil edən leksik-

semantik sahənin elementlərinin hər biri semantikanın inkişafı, metaforik leksik-semantik variantın formalaşdırılması üçün impuls qazandır.

Bir freymın leksemlərinin assosiativ potensialının aktuallaşdırılması əsasında qurulan metaforik nominasiyaların təhlili C.Lakoff və M.Consonun barəsində yazdıqları əsas konseptual metaforaların strukturundakı vahidlərin təşkilinin daxili mexanizmini aşkara çıxarır [3]. Əsas metaforanın strukturunda iki freym metaforik assosiativ cəhətdən əlaqələndirilir: birinci freym metaforik assosiasiyanın əsası (metaforik ekspansiyanın mənbə sferası) və müvafiq konsepsiyanın (hədəf sfera) assosiativ-obrazlı potensialının nəticəsi olan metaforik freym. Nəzərdən keçirilən linqvistik konseptual metaforanın təmsalında bənzətmənin ümumi istiqaməti *həyat və oyun* adlarının konseptual məzmununun genişliyi və linqvistik mənası ilə müəyyən edilir.

Hər hansı bir xüsusi metaforik assosiasiya, məsələn, əhəmiyyətsiz insanın piyada adlandırılması imkanı "oyun" freyminin "şahmat" slotunun strukturunda "piyada" anlayışının yeri ilə müəyyən edilir; metaforik bənzətmə freym strukturunun obrazlı assosiasiyalarının bütün şleyfini çəkir. Eyni şəkildə, oyunların hüdudlarından kənarda olan bir vəziyyətin təyini kimi *kimsə, nəsa ilə bağlı mərc etmək* metaforası, qumar oyunları vəziyyəti ilə müəyyən olunan obrazlı potensialı ortaya qoyur.

Məhz bu metaforik adlandırmanın mənbə sferasının bütün mürəkkəb təşkil olunmuş freymi daxilində (lingvistik representasiyada - müvafiq semantik sahənin və ya altsahənin strukturunda mövcud olan məna əlaqələrinin bütün spektri daxilində) qeyri-xətti assosiativ əlaqələri aktuallaşdırmaq qabiliyyəti əsas linqvistik metaforaların **əsas mətn metaforaları** kimi çıxış etməsinə imkan verir.

Əsas mətn metaforası obrazlı potensialının bir hissəsini konkret leksik representasiyalarda təcəssüm etdirən əsas linqvistik metaforanın həyata keçirilməsi variantıdır. Təşkilin mürəkkəbliyi, hər hansı bir komponent vasitəsilə əsas metaforanın bütün assosiativ sahəsinə istinad mətn metaforasına bütövlükdə mətnin və ya onun fraqmentinin mənasını strukturlaşdırmaq funksiyalarını yerinə yetirməyə imkan verir.

Beləliklə, məsələn, fikrimizcə, XX əsr dilçilərinin təfəkkürünün əsasən F.de Sossürün "Ümumi dilçilik kursu" əsərinin ideyalarının təsiri altında formalaşmış olduğunu söyləsək, mübaliğə olmaz. Müəllif əsərdə sözügedən ideyaları "dil şahmat oyunudur" konseptual metaforasından istifadə edərək izah edib. Bu metafora insan həyatındakı müxtəlif tipli situasiyaların müxtəlif oyun situasiyalarına, insan həyatının hadisə və atributlarının isə müxtəlif növ konkret oyun hadisələri və atributlarına bənzədilməsinin mətn reallaşdırması sahəsinə birləşdirən "həyat bir oyundur" əsas linqvistik metaforasının mətn təcəssümüdür.

Vəziyyətin özəyini təşkil edən komponentlər oyunçu və onun uduşudur. Struktur linqvistik şərhə münasibətdə özünəməxsusluq aşkar nəzərə çarpır: bu halda şahmat oyunun prototip obrazı ola bilməz. Modeldə hər hansı oyun növləri nəzərdə tutulursa, prototip qismində şahmat və ya uşaq oyunları çıxış etmir ki, bu da *əməkdaşlıq* və *uduş* anlayışlarının tətbiqi ilə sübut olunur. İqtisadi diskursda aktuallaşdırılan modeldə oyun, ilk növbədə, *oyunçuların qarşılıqlı əlaqəsidir*, mərkəzi konsepsiya oyunçunun hərəkət *strategiyasıdır*. *Oyunda qaydaların* olması struktur dilçilik çərçivəsində aktuallaşan, konkret *oyunçudan* əvvəl və ondan kənarda mövcud olan *gediş*, fiqurların qarşılıqlı əlaqəsi anlayışı kimi mənanın presuppozisiyasına aid edilir.

Əsas linqvistik metafora "nominativ məna → obrazlı, məcazi, metaforik məna" kimi geniş spektrli semantik əlaqələri birləşdirən metaforik modelə deyilir. Modelin strukturu və dolğun məzmunu leksemlərin nominativ mənalı və semantik sahənin strukturunda təşkili ilə müəyyən edilir. Beləliklə, "həyat bir oyundur" əsas linqvistik metaforasının strukturu oyun növlərinin adları alt sahəsinə (idman oyunları: *şahmat, dama, futbol, həndbol, voleybol, xokkey, tennis* və s.), konkret oyunların strukturunu əks etdirən altsahələri (məsələn, "şahmat" altsahəsinə oyun iştirakçılarının adı (*şahmatçı*), daha geniş çərçivədə isə oyun vəziyyətinə daxil olanlar (məsələn, *hakim*) daxildir), şahmat fiqurlarının adlarını (*piyada, vəzir, top, fil* və s.), oyun vəziyyətlərinin və mövqelərinin adlarını (*şah, qambit*), oyunçu hərəkətlərinin adlarını (*gediş etmək, getmək*) özündə ehtiva edən "oyun" semantik sahəsinin strukturu ilə müəyyən edilir. Sahənin strukturuna bütün oyun növləri üçün ümumi olan ümumi tipli adlar daxildir: *oyun, oynamaq, oyunçu, qalib gəlmək, uduşmaq, uduş* və s.

Kitab haqqında qısa məlumatı qeyd etmək yerinə düşər: "Harri Potter və Od Qədəhi (Harry Potter and the Goblet of Fire) 2000-ci ildə nəşr olunan J.K.Rowling tərəfindən yazılmış Harri Potter seriyasının dördüncü kitabıdır. Bu kitabın film adaptasiyası 2005-ci ilin noyabrında buraxıldı. Bir çox pərəstişkar bu kitabı Voldemortun qayıdışını təsvir etdiyi üçün sehrbazlıq dünyasında qaranlıq dövrlərin başlanğıcı hesab edir" [9].

Əsərin qısa təsvirini verək: "Harri Potter Hoqvartsda dördüncü kursdadır. Harri pis Dursliyədən qaçıb Hermiona, Ron və Uizlilərlə birlikdə Kviddiç Dünya Kubokuna getmək istəyir. O, bu il Hoqvartsda baş verəcək sirli hadisə, digər iki rəqib sehr məktəbinin iştirak edəcəyi hadisə və yüz illərdir baş verməyən bir yarışma haqqında bilmək istəyir. O, adi on dörd yaşlı sehrbaz olmaq istəyir. Amma təəssüf ki, Harri Potter üçün o, normal deyil - hətta sehrbazlıq standartlarına görə də. Və onun vəziyyətində fərq ölümcül ola bilər" [9].

Əsərin sujetindən aydındır ki, Harri Potter qalib gəlmək üçün bir çox çətinliklərdən, oyunlardan və yarışmalardan keçməlidir. Sujetin bu cür qurulması "həyat oyundur" konseptual metafora anlamına uyğun gəlir və həmin metaforanın verballaşma prosesi əsərdəki nümunələrə əsaslanır.

Konseptual metafora ilə bağlı yuxarıda göstərilən arqumentləri nəzərə alaraq, burada "Həyat oyundur" konseptual metaforasına və onun Coan Roulinqin "Harri Potter" (Harry Potter And The Goblet Of Fire) əsərlərindən verballaşdırılmasına dair bəzi nümunələr verilmişdir.

1. Champions ((cid:145) 265 (cid:145) CHAPTER SIXTEEN:

- *Maxime on the panel that will judge the champions' efforts."*
- *... to give your champions every ounce of support...*
- *Harry wanted to hear what the other champions had done in more detail.*
- *Thank you all for your support of the champions.*
- *... was no sign of any of the other champions...*
- *"The instructions for the tasks the champions will face this year have already been examined*
- 2. Gamekeeper: (cid:145) CHAPTER TWENTY-FOUR
- *...position of gamekeeper at the school ever since,*
- *Got me the gamekeeper job... trusts people, he does....*
- 3. Tournament: (cid:145) 180 (cid:145) CHAPTER TWENTY-FIVE
- *... to win the tournament. Bet against the goblins...*
- *... to enter the tournament, Harry?"*
- *...three schools compete in the tournament...*
- *...what this tournament involves...*
- *...hasn't he been coming to judge the tournament?*
- *...tournament of his own free will...*
- *in a demanding competition like the Triwizard Tournament...*
- *Tournament's aim was to further and promote magical...*
- *"How do you feel the tournament's going, Mr. Bagman? whoever put you in for the tournament's got plenty more opportunity*
- *"This whole tournament's supposed to be about getting to know*
- *...we feel is necessary, given that the tournament tasks will still be difficult and dangerous...*
- 4. Lose (cid: 145) 180 (cid: 145) CHAPTER TWENTY-FIVE
- *lose control like this...*
- *lose his head when they tried to lead him*
- *lose his temper at a dueling club...*
- *lose the opportunity to see further...*
- 4. Stadium: (cid:175) 180 (cid:145) CHAPTER TWENTY-THREE
- *the crowds now flooding out of the stadium*
- *she go up to the top of the stadium*
- *the whole stadium gave him a resounding, earsplitting roar lanterns that had lit the path to the stadium had been extinguished.*
- *sound that was now filling the packed stadium*
- *Ludo Bagman's voice echoed throughout the stadium...*
- *reen-and-gold comet came zooming into the stadium*
- *the stadium shuddered with a roar of applause and cheers*
- *Angry yells were filling the stadium.*
- *in the shadow of a gigantic stadium*
- 5. Applause: CHAPTER TWELVE (THE QUIDDITCH WORLD)
- *... a storm of applause and cheering swept the Hall*
- *... and the stadium shuddered with a roar of applause and cheers.*
- *....everyone gave them a last, loud round of applause and started to wend their way...*
- *The Great Hall rang with applause as the Sorting Hat finished*
- *...for new staff members to be greeted with applause, but none of the staff or students clapped*
- *The Weird Sisters stopped playing, applause filled the hall once more...*
- *There was a much louder round of applause for Bagman than for Crouch,*
- *Indeed, the applause for Cedric went on so long that it*
- *... field from an entrance far below, to wild applause from the Bulgarian supporters.*
- *...and causing a thunderous tide of roars and applause from the green-clad supporters.*
- *...everyone could hear him, even over all the applause...*
- *...Harry heard the crowd erupt into applause once more.*
- *...The cheers and applause sent birds from the Forbidden Forest flutt*
- *...Applause shattered the wintry air like breaking glass*
- *...the students, following his lead, broke into applause too, many of them standing on tiptoe,*
- *the stands erupted with cheers and applause.*

Öz növbəsində, semantik sahənin strukturu kognitiv sahənin strukturunun lingvistik əksidir. Konseptual şəbəkə freymlər, leksik vahidlərin nizamlanmış qruplaşmalarında obyektivləşən stereotip vəziyyətlər haqqında biliklərin mental strukturları şəklində təşkil edilir. Mental məlumatın nizama salınması yollarını xarakterizə edərkən, onun şifahi ifadəsi ilə birbaşa əlaqəli olan "freym" termininin tətbiqi mental və səthi, şifahi leksikonun vahidləri arasındakı əlaqə növlərini ümumiləşdirilmiş şəkildə təqdim etməyə imkan verir. Freym leksik representasiyalar

səviyyəsində leksik-semantik sahənin qeyri-xətti strukturunda əks olunan qeyri-xətti təşkil olunan struktur olmaqla, yaxınlıq, oxşarlıq, növ əlaqələri, hissə / bütöv əlaqələri əsasında elementləri birləşdirir.

Nəticə. Beləliklə, əsas modelin obrazlı potensialının diskursiv təcəssümünün variativliyi nominativ fəaliyyətdə diskursiv variantlardan heç birində məna potensialı tam reallaşdırılmayan motivasiyaedici freymin müxtəlif məna komponentlərinə əsaslanmaq qabiliyyəti ilə müəyyən edilir. Nəzərdən keçirilən metaforik nominasiyalar geniş assosiativ potensiala əsaslanaraq həyata keçirilən və bununla da, adı çəkilən hadisənin müxtəlif aspektlərini onların mürəkkəb qarşılıqlı əlaqələrində aşkar etməyə imkan verən evristik funksiyanın təcəssümünə nümunələrdir.

İstifadə edilmiş ədəbiyyat

1. Məmmədov, A.Y., Məmmədov, M. Diskurs Təhlilinin Kognitiv perspektivləri / – Bakı: Çarşıoğlu. – 2010. – 96 s.
2. Арутюнова, Н.Д. Язык и мир человека / Н. Д. Арутюнова. – 2-е изд., испр. – М.: Школа «Языки русской культуры», – 1999. – 896 с.
3. Апресян, В.Ю. Метафора в семантическом представлении эмоций / В.Ю.Апресян, Ю.Д.Апресян // Вопросы языкознания. – 1993. – № 3. – с. 27-35.
4. Кубрякова, Е.С. Роль словообразования в формировании языковой картины мира / Е.С. Кубрякова // Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира. – М.: Наука, – 1988.
5. Лакофф, Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем: Пер. с англ. /Под ред. и с предисл. А.Н. Баранова. – М.:Едиториал УРСС, –2004. – 256 с
6. Berkeley, M. Metaphors. – 2005. – URL: <http://www.cogsci.berkeley.edu/lakoff/metaphors>.
7. Lakoff, G. Metaphors We Live By / G. Lakoff, M. Johnson. – Chicago: – The University of Chicago Press, – 1980. – 242 p.
8. Lakoff, G. Philosophy in the Flesh / G. Lakoff, M. Johnson. – NY: Basic Books, – 1999. – 624 p.
9. https://harrypotter.fandom.com/wiki/Harry_Potter_and_the_Goblet_of_Fire#Book_description

Açar sözlər: bədii diskurs, konseptual metafora, kognitiv, Harri Potter

Key words: artistic discourse, conceptual metaphor, cognitive, Harry Potter

Ключевые слова: литературный дискурс, концептуальная метафора, когнитивный, Гарри Поттер

The conceptual metaphor “life is a game” and its verbalization in J.K. Rowling’s artistic discourse Summary

This article is devoted to the study of the verbalization of conceptual metaphor in the literary discourse of Joan Rowling. First, the concept of conceptual metaphor and its functions are given. In the article, the classification of conceptual metaphor is based on Lakoff’s theory. The object of the study of conceptual metaphor is examples from the fourth book of Harry Potter (Harry Potter and The Goblet of the Fire). It should be noted that the examples of conceptual metaphor from the book were selected based on the concept of “life is a game”.

Концептуальная метафора «жизнь – это игра» и ее вербализация в художественном дискурсе Дж.К. Роулинг Резюме

Данная статья посвящается исследованию вербализации концептуальной метафоры в литературном дискурсе Джоана Роулинг. Сначала, дается понятие концептуальной метафоры и его функции. В статье классификация концептуальной метафоры базируется на теории Лакофа. объектом исследования концептуальной метафоры являются примеры из четвертой книги Гарри Поттера. Следует отметить, что образцы концептуальной метафоры из книги были отобраны на основе концепции “Жизнь это игра”.

Rəyçi: dos. L.Ələkbərova