

ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника»

Міністерство освіти і науки України

Львівський національний університет імені Івана Франка

Міністерство освіти і науки України

Кваліфікаційна наукова

праця на правах рукопису

**ІВАСИШИН МАРІАННА РОМАНІВНА**

УДК 811.111 : 164.3 : 82-344

**ДИСЕРТАЦІЯ**

**МУЛЬТИМОДАЛЬНІСТЬ АНГЛОМОВНОГО КОМІКСУ:**

**ЛІНГВАЛЬНИЙ І ЕКСТРАЛІНГВАЛЬНИЙ ВИМІРИ**

10.02.04 – германські мови

Подається на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

\_\_\_\_\_ М. Р. Івасишин

Науковий керівник: **Бялик Василь Дмитрович**, доктор філологічних наук, професор

Івано-Франківськ – 2019

## АНОТАЦІЯ

*Івасишин М. Р.* Мультиmodalність англomовного коміксу: лінгвальний і екстралінгвальний виміри. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук за спеціальністю 10.02.04 – германські мови. – ДВНЗ “Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника”; Львівський національний університет імені Івана Франка. – Івано-Франківськ; Львів, 2019.

Дисертацію присвячено дослідженню мультиmodalності в англomовному коміксі. У дослідженні визначено поняття мультиmodalності тексту, її рівні та складники, з’ясовано знакову природу англomовного коміксу, проведено комплексний аналіз семантичних характеристик вербальних та візуальних компонентів, досліджено мовний та екстралінгвальний інвентар мультиmodalних засобів в англomовному коміксі. Проаналізовано та узагальнено наукові підходи, проведено критичний огляд вітчизняної та іноземної літератури з досліджуваної проблеми. Значну увагу приділено встановленню термінологічного апарату, який охоплює такі поняття, як “modalність”, “мультиmodalність”, “мультиmodalна комунікація”, “семіотичний ресурс”, “знакова система”, “когезія”, “когерентність”, “інфографіка”, “дейксис”. Висвітлено генезу та типологію коміксу, особлива увага приділяється виокремленню тематики війни та супергероя.

Англomовний комікс є мультиmodalним текстом, який має складну знакову систему, що охоплює сукупність модусів, функціонування яких зводиться до передачі повідомлення з різних перспектив оповіді. Різноманіття перспектив оповіді сприяє комунікативній узгодженості та цілісності текстового простору. Усі фрагменти англomовного коміксу є прикладами мультиmodalної комунікації між автором та читачем крізь призму застосування вербальних та невербальних елементів.

У дослідженні встановлено, що в англomовному коміксі наявні два рівні мультиmodalності: повний та частковий, що простежується в особливостях



організації текстового простору. Відсутність нульової мультимодальності пояснюється тим, що візуальний компонент присутній завжди та повністю або частково стосується вербальної частини.

Повна мультимодальність передбачає тісний зв'язок між вербальною (мовною) частиною та графічним елементом (який належить до немовної знакової системи), а часткова мультимодальність тексту характеризується автономними відношеннями між компонентами, завдяки чому повна та часткова мультимодальність мають різну складність декодування інформації. Наративний блок є одним із проявів повної мультимодальності і часто має супровідний характер у фрагментах коміксу. Встановлено, що часткова мультимодальність присутня на ціннісному та символічному рівнях мультимодального значення, яким характерні автономні семантичні відношення між мультимодальними елементами. Зазначається, що знакова природа англomовного коміксу як мультимодального візуально-графічного тексту реалізується через відношення “адресант – комікс – адресат”.

У дисертації з'ясовано, що інвентар мультимодальних засобів реалізується у трьох площинах текстового простору: вербальній, вербально-невербальній та невербальній. Вербальний простір характеризується вживанням мовних елементів, зокрема дейктичних маркерів просторово-часових координат та експресивних засобів; вербально-невербальний простір представлений вербально-візуальним та візуальними компонентами, фоносемантичними засобами, а також усталеними вербально-піктографічними формами; невербальний простір охоплює шрифтову гарнітуру, колір та графічний знак.

Мовні засоби англomовного коміксу функціонують на чотирьох рівнях: фонетичному, лексичному, синтаксичному та текстовому. Фонетичний рівень репрезентується передачею звуків за допомогою своєї графіки. Варіативність звукопису в коміксах виражається гетерогенністю його функцій. Найпростішим проявом звукопису є звуковідтворення, при якому в текст включаються передані фонетичними засобами мови крики тварин, звуки машин, механізмів, звуки пострілів та ін.

Лексичний рівень характеризується відповідним добром лексем, їх поєднанням, загальною тональністю викладу, образними засобами. У фрагментах англомовних коміксів емоційно-експресивна лексика набуває додаткових відтінків, відсутніх у цих словах за межами контексту. Пояснюється це тим, що в тексті коміксів на якість емоційно-експресивного забарвлення слова впливає загальна настанова – перевага віддається тим словам, які викликають у читача певні асоціації (позитивні чи негативні).

Синтаксичний рівень англомовного коміксу охоплює такі типи речень: просте, складносурядне та складнопідрядне. Типовими для англомовного коміксу є нечленовані речення, що передають різні звуки для акцентуалізації звукового ряду характеристики персонажа. У синтаксичній структурі англомовного коміксу переважають прості та складносурядні речення. Такі синтаксичні конструкції виражають завершену думку автора чи персонажа у текстовому просторі, з одного боку, та відповідають вимогам короткої та стислої передачі повідомлення в коміксі, з другого.

Функціонування вербального елемента на текстовому рівні визначається наявністю монологів та діалогів у текстовому просторі. Характерною особливістю монологу в англомовному коміксі є те, що він може мати просторову протяжність на декілька блоків фрагмента. Інформація, яка передається вербальними елементами в англомовному коміксі, реалізується через два аспекти: 1) доповнення візуального контенту та 2) створення нового повідомлення.

В англомовному коміксі діалогічне мовлення превалує над монологічним, тому що динамічний характер розгортання подій у коміксі передбачає постійний обмін висловлюваннями персонажів. Діалог є необхідним елементом вербальної комунікації, представленої в англомовному коміксі, оскільки наративний характер коміксу окреслюється незапланованими висловлюваннями та контекстуальністю, яка впливає із попередніх фрагментів.

Дейктичний маркер відіграє важливу роль в англomовному коміксі, адже вказівка на героїв тексту, їх часову і просторову локалізацію є невід'ємною частиною постійної дії наративу. Персональний тип дейксису є найважливішим для англomовного коміксу обраної тематики, тому що крізь призму функціонування його маркерів читач проникає у світ персонажів та формує своє уявлення про їхній образ. Супергерой є центром дейктичного простору. Характерною особливістю англomовного коміксу як мультимодального тексту є зв'язок вербальних і графічних знаків, а дейктичний маркер "I" корелюється із зображенням відповідного персонажа, чим усувається його таємничість.

Дейктичні пари протиставлень *this – that, here – there* стосуються не тільки фізичного простору, тобто близькості – віддаленості об'єкта, але й психологічної дистанції. Крім того, виявлені головні часові фрейми темпорального дейксису, а саме використання таких планів: минуле – теперішнє, минуле – теперішнє – майбутнє, минуле – позаминуле – теперішнє.

Проведене дослідження дозволило зробити висновок про те, що інвентар екстралінгвальних засобів представлений шрифтовою гарнітурою, кольором та графічним знаком. Шрифтова гарнітура як мультимодальний засіб виконує функцію актуалізації вербального змісту фрагмента коміксу, який зосереджений у текстовій хмарі чи наративному блоці. Функцією кольору як мультимодального засобу є ідентифікація персонажів, акцентуалізація вербального контенту й створення додаткової експресії та передачі відчуття. Крім того, колір є мультимодальним візуальним засобом вираження належності до певної культури. Фоносемантичний канал комунікації, який присутній у фрагментах коміксів, тісно пов'язаний із кольором, оскільки звуки передаються літерами, виділеними певним кольором.

Фоносемантичний спосіб як канал вербально-невербальної комунікації є мультимодальним засобом, через який писемна форма мовлення сприймається акустично. Комбінації літер передають звуки вибуху, розриву, ламання, дроблення, руйнування, колізії, а також крик, сміх чи звуки, які видають інші предмети (шум, тріск). Функційність графічного знака, як і шрифтової

гарнітури та кольору, визначається актуалізацією вербального контенту фрагмента. Крім того, графічний знак є асоціативним прийомом створення конотації повідомлення. У дослідженні виокремлено мультимодальні засоби: шрифтову гарнітуру, колір, фоносемантичний канал, графічний знак, дейктичний маркер. Найхарактернішою для англomовного коміксу є шрифтова гарнітура.

**Ключові слова:** англomовний комікс, мультимодальність, повна мультимодальність, часткова мультимодальність, візуально-графічний текст, мовний знак, модус, дейксис, дейктичний маркер, екстралінгвальний засіб, фоносемантичний канал, шрифтова гарнітура, графічний знак.

## ABSTRACT

*Ivasyshyn M. R. Multimodality of the English-language comics: lingual and extralingual aspects. – Manuscript.*

Thesis for a Candidate degree (PhD) in Philology. Specialty 10.02.04 – Germanic Languages. – Vasyl Stefanyk Precarpathian National University; Ivan Franko National University of Lviv. – Ivano-Frankivsk; Lviv, 2019.

The thesis is focused on the phenomenon of multimodality in English comics as a visual-graphic text. The phenomenon of multimodality is viewed from a linguistic perspective, the levels and constituents of the phenomenon under study being identified as well as a semiotic system of comics being investigated. Alternatively, the thesis implies a comprehensive analysis dealing with semantic features of both verbal and visual constituents of comics under consideration.

The thesis ensures the insight into the origin and further development of comics as a literary genre, where considerable attention is paid to the genre categories of war and a superhero.

Considerable emphasis is placed on providing the research vocabulary comprising of such terms and notions as “modality”, “multimodality”, “multimodal communication”, “semiotic resource”, “semiotic system”, “cohesion”, “coherence”,

“*infographics*”, “*deixis*”. The thesis provides the insight into the origin and further development of comics as a literature genre, where considerable attention is paid to the genre categories of war and superhero.

As a multimodal text, English comics are considered as a complex semiotic system which implies a combination of communication modalities aimed at delivering the message from different narrative formats. The diversity of narrative scope promotes the communication agreement and text integrity. All the constituents of English comics are manifested in the “author – reader” multimodal communication channel, the latter presupposes the usage of verbal and visual elements of communication.

It has been proved that English comics imply two levels of multimodality: complete and partial realized in text organization peculiarities. The caption in the fragments is considered to be the manifestation of complete multimodality, which is characterized by an auxiliary function. It is emphasized that the partial multimodality occurs at the axiological and symbolic levels of the multimodal meaning, which are determined by autonomous relationships of the multimodal elements. It has been asserted that the semiotic system of comics as visual-graphic texts manifests itself through the interrelationship of the triad “sender – comics – addressee”. Alternatively, it has been determined, that the semiotic characteristics of comics are nominative capability, informativeness, distinctness of lexical meaning (refers to the verbal element), materiality, reproducibility, structural wholeness, operability and three-circuit structure.

The research results indicate that the stock of multimodal means manifests itself in three areas of textual space: verbal, verbal-visual, and non-verbal. Verbal area is characterized by the usage of verbal elements, in particular deictic markers of person and time/space vectors, and expressive means; verbal-visual area is represented by verbal-visual and visual components, phonosemantic mode of communication, and peculiar verbal-pictographic forms; non-verbal area includes font, color, and typographic sign.

Verbal elements of English comics are manifested on four levels: phonetic, lexical, syntactic and textual. The phonetic level is represented through the transmission of audio signals through the use of the applied graphics. The lexical level is characterized by the appropriate selection of lexical items. The syntactic level of English comics covers the following types of sentences: simple, compound, and complex sentences. The functioning of the verbal element at the textual level is determined by the presence of monologues and dialogues.

Deictic pairs ‘this – that’, ‘here – there’ refer to both the physical space (nearness – remoteness) and psychological distance of the characters. In English comics, the category of deixis plays an important role for the multimodal text comprehension since the operability of deictic markers is a helpful tool for the retrospection realization. Due to such operability of deictic markers of time and space, it becomes possible to extend the location and timeframe of actions in comics.

The analysis of deictic markers allowed investigating the image format of a superhero. The further perspectives were determined: I am America and American citizens; I + You = We; I am the opposite of you; not like you. The peculiarity of using a personal deictic marker lies in its direct correlation with the image.

In the process of research performed, the conclusion is drawn that the stock of extralinguistic means is represented by font, color and typographic symbol. Being a multimodal means, font is a valuable extralinguistic tool used to emphasize the verbal components found in the speech balloon or caption of fragments. The results obtained are the evidence show semi-bold or italics are introduced to highlight the key ideas of fragments, the name of characters, elements with the appropriate emotiveness and graphical signs of other languages.

Color as a multimodal means is a tool for character identification, highlighting the verbal content, and promoting extra emotions and feelings. Furthermore, color is a multimodal visual means used to identify the character’s ethnic origin. Phonosemantic channel of communication observed in English comics is associated with color. The sounds are transferred through letter combinations and accentuated with a peculiar color. Phonosemantic channel of verbal–non-verbal communication is

a multimodal means which helps to comprehend the written message acoustically, in which letter combinations are the tools for sounds reproduction. Such letter combinations transmit the sounds of eruption, explosion, breaking, wreckage, destruction, collision, scream, laugh, and sounds reaching from other objects (noise, crack).

The function of a typographic symbol, as well as font and color, is determined by its ability to highlight the verbal content of English comics fragments. Besides, the typographic symbol is associated with the connotation of the message.

Within the five groups of multimodal means (font, color, phonosemantic channel of communication, typographic symbol, and deictic markers) that were studied, analyzed and presented in the thesis, font is the most relevant and frequently used in English comics is font.

**Key words:** comics, multimodality, complete multimodality, partial multimodality, visual-graphic text, language sign, channel of communication, deixis, deictic marker, extralinguistic means, phonosemantic channel, font, typographic symbol.

## СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

### *Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації:*

1. Івасишин М. Р. Загальнонаукові та лінгвістичні методи дослідження англomовного коміксу. *Актуальні проблеми романо-германської філології та прикладної лінгвістики*. Чернівці, 2018. № 1 (15). С. 138–141.
2. Івасишин М. Р. Лінгвальний та екстралінгвальний інвентар в англomовному коміксі. *Закарпатські філологічні студії*. 2018. № 8 (1). С. 65–70.
3. Івасишин М. Р. Особливості організації текстового простору у мультимодальному візуально-графічному тексті (на матеріалі англomовного коміксу). *Науковий вісник Херсонського державного університету. Сер.: Перекладознавство та міжкультурна комунікація*. 2018. № 1. С. 42–46.

4. Івасишин М. Р. Феномен мультимодальності у коміксах (на матеріалі англійської мови). *Одеський лінгвістичний вісник*. 2017. № 9, т. 1. С. 75–79.

5. Івасишин М. Р. Функціонування дейктичних операторів у візуально-графічному тексті (на матеріалі англійської мови). *Львівський філологічний часопис*. 2017. № 3. С. 109–113.

6. Ivasyshyn M. R. Implementation of verbal and visual-graphic means of multimodality in “Captain America” comic book. *Science and Education a New Dimension. Philology*. Budapest, 2018. VI (48), № 161. P. 27–30.

***Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації***

7. Івасишин М. Р. Засоби когезії та когерентності в англійському коміксі. *Альманах науки*. 2017. № 7. С. 59–62.

8. Івасишин М. Р. Мультимодальність як характеристика візуально-графічного тексту. *Мова у світлі класичної спадщини та сучасних парадигм: матер. Міжнар. наук.-практ. конф. (Львів, 9–10 берез. 2018 р.)*. Львів, 2018. С. 60–66.

9. Івасишин М. Р. Роль вербальних та графічних елементів у мультимодальному тексті. *Сучасна філологія: актуальні наукові проблеми та шляхи вирішення: матер. Міжнар. наук.-практ. конф. (Одеса, 21–22 квіт. 2017 р.)*. Одеса, 2017. С. 41–45.

10. Івасишин М. Р. Шрифт як паралінгвістичний засіб у коміксах. *Сучасні філологічні дослідження: комунікативно-культурний аспект: матер. Міжнар. наук.-практ. конф. (Київ, 3–4 листоп. 2017 р.)*. Київ, 2017. С. 62–65.

11. Ivasyshyn M. R. The representation of creolized text in comics. *Проблеми іноземної філології і перекладу: матер. III Всеукр. наук.-практ. конф. (Київ, 15 груд. 2016 р.)*. Київ, 2016. С. 354.



## ЗМІСТ

<b>ВСТУП .....</b>	<b>14</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	
<b>МУЛЬТИМОДАЛЬНОСТІ .....</b>	<b>23</b>
<b>1.1. Мультимодальність як об'єкт дослідження в лінгвістиці.....</b>	<b>23</b>
<b>1.2. Рівні мультимодальності .....</b>	<b>33</b>
<b>1.3. Мультимодальний текст та його складники .....</b>	<b>36</b>
<b>1.4. Мультимодальність тексту як функціонально-семантична категорія .</b>	<b>43</b>
<b>1.5. Комікс як мультимодальний текст .....</b>	<b>49</b>
1.5.1. Історична перспектива.....	49
1.5.2. Формальні ознаки.....	55
1.5.3. Особливості коміксу про супергероя .....	56
1.5.4. Функціонування .....	57
1.5.5. Типологія та класифікація коміксу .....	58
<b>1.6. Комікс як особливий тип мовного знака .....</b>	<b>60</b>
<b>1.7. Візуальна мова коміксу .....</b>	<b>64</b>
<b>1.8. Структура коміксу.....</b>	<b>69</b>
<b>1.9. Вербальні та невербальні компоненти коміксу .....</b>	<b>70</b>
<b>1.10. Текстові характеристики коміксу .....</b>	<b>79</b>
<b>Висновки до розділу 1 .....</b>	<b>80</b>
<b>РОЗДІЛ 2. МЕТОДОЛОГІЯ ТА МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	
<b>АНГЛОМОВНОГО КОМІКСУ.....</b>	<b>83</b>
<b>2.1. Наукова парадигма та методи дослідження англomовного коміксу:</b>	
<b>загальнонаукове підґрунтя .....</b>	<b>83</b>
<b>2.2. Етапи дослідження англomовного коміксу .....</b>	<b>88</b>
2.2.1. Перший етап дослідження.....	88
2.2.2. Другий етап дослідження .....	89

	12
2.2.3. Третій етап дослідження.....	90
2.2.4. Четвертий етап дослідження.....	91
2.2.5. П'ятий етап дослідження.....	97
<b>Висновки до розділу 2 .....</b>	<b>98</b>

## **РОЗДІЛ 3. АНГЛОМОВНИЙ КОМІКС: ЛІНГВАЛЬНІ ТА ЕКСТРАЛІНГВАЛЬНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ ..... 100**

### **3.1. Комікс як особлива знакова система та його мультимодальні складники ..... 100**

3.1.1. Семіотичні характеристики вербального та візуального складників коміксу ..... 100

3.1.2. Мультимодальність як чинник формування смислу у візуально-графічному тексті ..... 104

3.1.3. Повна мультимодальність: взаємодія вербальних та візуальних компонентів..... 109

3.1.4. Часткова мультимодальність: взаємодія вербальних та візуальних компонентів..... 112

### **3.2. Вербально-невербальна архітектоніка англomовного коміксу ..... 114**

3.2.1. Вербальний компонент кадру коміксу ..... 114

3.2.2. Візуальний компонент кадру коміксу..... 119

3.2.3. Функції вербальних та візуальних компонентів англomовного коміксу ..... 123

3.2.4. Вербально-невербальна репрезентація висловлення в англomовному коміксі-тексті ..... 128

### **3.3. Вербальні та екстралінгвальні засоби мультимодальності..... 131**

3.3.1. Дейктичні маркери вираження особових, просторово-часових та дискурсивних особливостей..... 131

3.3.2. Експресивні засоби вираження мультимодальності..... 141

3.3.3. Фоносемантичний спосіб представлення вербально-невербального каналу комунікації..... 153

3.3.4. Вербально-пiктографiчнi форми вираження мультимодальностi ..	157
3.3.5. Шрифтова гарнiтура.....	163
3.3.6. Колiр як засiб акцентуалiзацiї вербального компонента.....	168
3.3.7. Графiчний знак як засiб репрезентацiї думки автора/персонажа...	170
<b>Висновки до роздiлу 3 .....</b>	<b>175</b>
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>179</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....</b>	<b>187</b>
<b>ДОДАТКИ .....</b>	<b>214</b>

## ВСТУП

Сучасне спілкування соціуму все частіше виявляється через сукупність модусів, які репрезентують конкретний канал комунікації, спрямований на передачу інформації. Феномен мультимодальності охоплює варіацію знакових систем, а саме: вербальну, візуальну та жестикуляційну. Мультимодальні тексти є ціннісним комунікативним простором для передачі та отримання інформації, що й зумовлює інтерес лінгвістів до їх вивчення.

Основи дослідження мультимодальності у лінгвістиці представлені фундаментальними працями Ш. Баллі [136], Р. Барта [138], Дж. Бейтмана [139; 140; 141; 142], Е. Болдрі [135], С. Бонакчі [144], М. Голідея [178; 179; 180], Дж. Деліна [141], Є. Зебровської [262], І. Колегаєвої [78], Г. Креса [199; 200; 201; 202; 203; 204; 205], Дж. Лайонза [215; 216], Т. ван Люена [253; 254], М. О'Тула [225], Ч. Форсвіла [167; 168; 169; 170; 171], В. Онга [224] та інших. Мультимодальність як мовне явище досліджували вітчизняні лінгвісти І. Бехта [14; 15; 16; 17], О. Воробйова [34; 35], Н. Гудзь [46], Н. Драган-Іванець [53], Л. Макарук [87; 88] та ін.

Витоки дослідження мультимодальності представлені працею швейцарського вченого Ш. Баллі [136], який запропонував визначення терміна “модальність”. Співголосними до теорії мультимодальності вважаються ідеї, викладені в праці критика та мистецтвознавця Е. Панофські [227], присвяченій визначенню рівнів значення. Р. Якобсон [189] проаналізував функції вербальної комунікації. Значний внесок у вивчення мовного знака зробили Ф. де Соссюр [118] та Ч. Пірс [229; 230; 231]. Вербальну частину мультимодальної комунікації досліджували У. Фостер-Харріс [172], Г. Крес [199; 200; 201; 202; 203; 204; 205], а графічний профіль мультимодальної комунікації був предметом аналізу в працях Т. ван Люена [254], Н. Норгарда [223] та інших.

Новий етап у дослідженні явища мультимодальності пов'язаний із використанням сучасних технологій у процесі комунікації. Найчастіше мультимодальні засоби комунікації використовуються у візуально-графічних

текстах, а проблему цінності візуального каналу комунікації, зокрема у коміксах, вивчали такі вчені, як Дж. Аєлло [130], У. Айснер [161], Л. Ансворд [250], С. Беррі [137], Б. Голдстоун [176], Д. Джейкобс [186], Г. Джейкобс [187], П. Дюнкум [160], Г. Кларк [148], Н. Кон [149; 150], С. Макклауд [218; 219], Д. Макніл [220; 221], О. Норгард [223], Ф. Серафіні [238], О. Черневич [125], А. Шпігельман [243].

Дж. Лакоф та М. Джонсон [207], а також Е. Маккормак [89] відновили інтерес лінгвістів до вивчення явища метафори, зокрема теорії когнітивної метафори як засобу вираження мультимодальності. Парадигма системно-функціональної граматики, запропонована в роботі М. Голідея [178; 179], сприяла подальшому дослідженню двох ключових сфер мультимодальності: системно-функціональної візуальної граматики Г. Креса [204] та теорії мультимодальної метафори Ч. Форсвіла [171].

Хоча названі праці висвітлюють сутність мультимодальності в комунікації, зокрема текстовому просторі, вивчення особливостей реалізації мультимодальних засобів в англomовному коміксі як візуально-графічному тексті не є вичерпним і потребує поглибленого аналізу. Значний науковий інтерес викликає питання взаємодії вербальних та невербальних засобів у текстовому просторі англomовного коміксу.

*Актуальність* дослідження зумовлено загальною спрямованістю лінгвістичних студій на розкриття тісного зв'язку між мисленнєво-мовленнєвою діяльністю людини та екстралінгвальним контекстом, необхідністю осмислення і розгляду мовних і позамовних явищ в антропоцентричній парадигмі, де візуально-графічні тексти коміксу здатні пояснити механізми істотного впливу масової культури на сучасне англomовне суспільство і його соціально-культурну динаміку завдяки притаманним їм засобам мультимодальності. Багатогранність мультимодальних засобів у процесі комунікації та багатоаспектність їхнього функціонування в текстовому просторі зумовлює необхідність комплексного аналізу їхнього прояву та виявлення головних аспектів уживання вербальних та невербальних елементів в англomовному коміксі.

Актуальність теорії мультимодальності зумовлена тим, що використання сучасних технологій у передачі інформації зростає, оскільки інструменти для створення, збереження та передачі повідомлення стають доступнішими, а варіативність модусів збільшується.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Проблематика дисертації входить до кола питань, які досліджуються на кафедрі англійської філології факультету іноземних мов ДВНЗ “Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника” у межах держбюджетної наукової теми Міністерства освіти і науки України “Концептуальна та мовна картини світу” (номер державної реєстрації 0113U001963).

**Мета** дисертаційного дослідження – виявити та комплексно проаналізувати мовні та позамовні засоби мультимодальності в англomовному коміксі як візуально-графічному тексті. Відповідно до мети були окреслені такі **завдання**:

- узагальнити розмаїття наукових підходів до вивчення мультимодальності тексту, здійснити критичний огляд наукової літератури з досліджуваної проблеми, з'ясувати сутність коміксу як візуально-графічного тексту, визначити термін “мультимодальність” тексту, її рівні та складники;
- з'ясувати вербальні та невербальні складники англomовного коміксу;
- виявити функції вербальних та невербальних компонентів англomовного коміксу;
- проаналізувати статус рівнів мультимодальності в англomовному коміксі;
- розкрити особливості реалізації дейктичних маркерів в англomовному коміксі обраної тематики;
- схарактеризувати основні засоби вираження мультимодальності в англomовному коміксі;
- виявити кореляцію вербального, вербально-невербального та екстралінгвального інструментарію вираження мультимодальності.

*Об'єктом* дослідження є англomовні комікси на тему війни та супергероя як мультимодальний візуально-графічний текст.

*Предметом* дослідження виступають вербальні та невербальні засоби вираження мультимодальності в англomовному коміксі про війну та супергероя.

**Матеріалом** дослідження слугували 29 англomовних коміксів на відповідну тематику загальною кількістю 15137 мультимодальних фрагментів, відібраних методом суцільної вибірки з інтернет-джерел.

**Методика** дослідження охоплює як загальнонаукові, так і конкретнонаукові методи, а саме: *аналіз* для вивчення кожного компонента мультимодального тексту, *синтез* для виявлення особливостей інтегрування мультимодальних засобів у текстовому просторі, *спостереження* для відбору фрагментів із вербальними засобами, які актуалізують візуальний контент та відбору візуальних фрагментів для актуалізації вербального контенту, *прийом кількісних підрахунків* для визначення частоти вживання мультимодального засобу, *метод дискурс-аналізу* для виокремлення конкретних текстових фрагментів, які викликають інтерес дослідника та мають смислове підґрунтя, *структурний метод* для аналізу англomовного коміксу як цілісної структури, яка забезпечується окремими засобами когезії, *функційний метод* для з'ясування прагматичного функціонування мультимодальних елементів у англomовному коміксі як візуально-графічному тексті, які є засобами комунікації автора з читачем, *метод лінгвопрагматичної інтерпретації* для аналізу структурно-смилових зв'язків між вербальними, візуальними та графічними складниками текстового простору та встановлення авторської інтенції, *метод фоно- та кольоросемантичного аналізу* для дослідження особливостей функціонування фоносемантичного каналу передачі інформації та кольору як засобу акцентуалізації вербальних елементів текстового простору, *метод лінгвосеміотичного аналізу* для виявлення та аналізу особливостей дискурсу в англomовному коміксі.

**Наукова новизна** отриманих результатів дослідження визначається тим, що в дисертації *вперше* розглянуто візуально-вербальну архітекtonіку

англомовних коміксів про супергероя та війну, *вперше* проведено аналіз повної та часткової мультимодальності щодо взаємодії вербальних та невербальних компонентів. Новим є дослідження функціонування екстралінгвальних засобів вираження мультимодальності та окреслення засад мультимодальності англомовних коміксів як чинника формування смислу у візуально-графічному тексті.

На захист виносяться такі **положення**:

1. Комікс – це мультимодальний, візуально-графічний текст, що є масивом вербальних та невербальних засобів, які функціонують для синхронного взаємодоповнення пікторіального наративу.

2. Мультимодальність як чинник формування смислу у візуально-графічному коміксі-тексті характеризується сукупністю модусів, які використовуються в текстовому просторі для передачі інформації, зокрема лінгвокультурних домінант.

3. Вербальні компоненти англомовного коміксу виконують інформативну, експресивну, апелятивну, контактовстановну, ідентифікаційну та мислетвірну функції. Невербальним компонентам притаманні інформативна, реферативна функції разом із функціями доповнення, заміни та дублювання вербального компонента, а також підсилення експресивного та емоційного значення мовного елементу.

4. В англомовному коміксі мультимодальність реалізується на двох рівнях: повному та частковому, які відрізняються складністю декодування контенту наративу. Повна мультимодальність англомовного коміксу передбачає тісний семантичний зв'язок між мовними та позамовними елементами. Часткова мультимодальність є відносно автономною стосовно вербальних та невербальних елементів і функціонує на символічному рівні, який передбачає актуалізацію знань про контент коміксу.

5. Особливістю дейктичного маркера персонального дейксису “I” є його тотожність із зображенням. “I” є індивідуальним і корелюється із конкретним



персонажем коміксу. Таємничість “I” усувається наявністю візуального контенту.

6. Англomовний комікс як візуально-графічний текст характеризується мультимодальністю у вербально-невербальному та екстралінгвальному аспектах. Вербально-невербальний інструментарій охоплює вербально-візуальний та візуальний кореляти, фоносемантичний спосіб представлення невербального каналу комунікації, а також вербально-піктографічні форми вираження мультимодальності та належності до етнокультури. Екстралінгвальні засоби англomовного коміксу репрезентовані шрифтовою гарнітурою, кольором та графічними знаками.

**Теоретичне значення** проведеного дослідження засобів мультимодальності в англomовному коміксі як візуально-графічному тексті стане вкладом у теорію семантики (функціонування мовних одиниць), лінгвістики тексту (мультимодальність як лінгвовізуальний феномен, категорія мультимодальності в текстовому просторі) та лінгвосеміотики (вивчення мовних знаків у мультимодальному тексті). Комунікативно-когнітивний аналіз вербальних та невербальних одиниць уможливує: визначення цінності мультимодальних засобів у передачі інформації, встановлення прагматичної дії невербального каналу комунікації, поглиблення знань про категорію мультимодальності, вивчення текстового простору як лінгвовізуального феномену.

**Практичне значення** отриманих результатів та положень дослідження полягає у можливості їх використання у викладанні курсів когнітивної лінгвістики (розділ “Когнітивна семантика”, “Теорія семантичних прототипів”), комунікативної лінгвістики (категорії “Комунікативна дія”, “Вербальні та невербальні засоби спілкування”, “Комунікативна інтенція”, “Теорія комунікації і соціальної семіотики”), лінгвопрагматики (напряма “Характер знань та інтерпретаційні потреби комунікантів”), лінгвістики тексту (напрями “Лінгвостилістика”, “Теорія тексту”), лексикології (розділ “Стилістична лексикологія”), стилістики (“Інфографіка”, “Орфографія”), а також спецкурсів із

теорії мультимодальності та критичного дискурс-аналізу. Отримані результати дисертаційного дослідження можуть бути використані у процесі виконання кваліфікаційних та науково-дослідних робіт (курсівих, дипломних), а також при створенні реклами чи інших форм інформації із вербально-візуальним вмістом.

**Апробація результатів дослідження** здійснювалася на семи всеукраїнських та міжнародних наукових конференціях: 1) III Всеукраїнській науково-практичній конференції молодих науковців “Проблеми іноземної філології і перекладу” (15 грудня 2016 р., Київ, Київський національний лінгвістичний університет); 2) Міжнародній науково-практичній конференції “Сучасна філологія: актуальні наукові проблеми та шляхи вирішення” (21–22 квітня 2017 р., Одеса, Південноукраїнська організація “Центр філологічних досліджень”); 3) Міжнародній науково-практичній конференції “Наука та суспільство” (30–31 жовтня 2017 р., Київ, Європейський центр науки); 4) Міжнародній науково-практичній конференції “Сучасні філологічні дослідження: комунікативно-культурний аспект” (3–4 листопада 2017 р., Київ, Молодий вчений); 5) Міжнародній науково-практичній конференції “Мова у світлі класичної спадщини та сучасних парадигм” (9–10 березня 2018 р., Львів, Наукова філологічна організація “Логос”); 6) XI Міжнародній науковій конференції “Актуальні проблеми перекладознавства та романо-германської філології” (11–12 травня 2018 р., Чернівці, Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича); 7) Scientific and Professional Conference “Philology and Linguistics in the Digital Age FiLiDA” (31 of March 2018, Budapest).

**Публікації.** Матеріали дисертації викладено в шести одноосібних публікаціях, з яких п’ять наукових статей опубліковані в наукових збірниках, що входять до переліку фахових видань, затвердженого МОН України, одна стаття – в іноземному науковому виданні.

**Обсяг і структура роботи.** Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг дисертації –

404 сторінки, обсяг основного тексту – 173 сторінки. Список використаних джерел містить 291 позицію.

У **вступі** дисертації обґрунтовано вибір теми дослідження та її актуальність, матеріал, методи дослідження, визначено зв'язок дисертації з науковими темами, з'ясовано мету, об'єкт, предмет, теоретичне та практичне значення, окреслено завдання, сформульовано новизну, винесено положення на захист, подано відомості про публікації та апробацію результатів дослідження.

У **першому розділі “Теоретичні засади дослідження мультимодальності”** проаналізовано та узагальнено ключові теоретичні підходи до вивчення поняття мультимодальності в тексті, визначено рівні мультимодальності та складники мультимодального тексту, встановлено формальні ознаки англomовного коміксу, з'ясовано особливості його змісту, функціонування, текстові характеристики.

У **другому розділі “Методологія та методика дослідження англomовного коміксу”** окреслюється методологія дослідження та обґрунтовується вибір загальнонаукових та лінгвістичних методів. У тексті розділу теоретичне підґрунтя наукових методів проектується на сферу нашого дослідження.

У **третьому розділі “Англomовний комікс: лінгвальні та екстралінгвальні характеристики”** проаналізовано вербально-невербальну архітектоніку англomовного коміксу. У розділі обґрунтовано метафоризацію мультимодального компонента англomовного коміксу, висвітлено відношення вербального/візуального корелята та референта, а також з'ясовано ідентифікацію просторово-часових орієнтацій за допомогою дейктичних маркерів. Мовні засоби англomовного коміксу функціонують на чотирьох рівнях: фонетичному, лексичному, синтаксичному та текстовому. Дейктичний маркер відіграє важливу роль в англomовному коміксі, адже вказівка на героїв тексту, їх часову і просторову локалізацію є невід'ємною частиною постійної дії наративу. З'ясовано, що невербальний канал комунікації в англomовному коміксі

як візуально-графічному тексті відіграє значну роль і представлений такими екстралінгвальними засобами, як шрифтова гарнітура, колір та графічний знак. Крім того, проаналізовано екстралінгвальні засоби на позначення культурних домінант. Текстові фрагменти супроводжуються ілюстративним матеріалом із англomовних коміксів, винесеним у додатки.

У **висновках** дисертації підводяться підсумки нашого дослідження, презентуються найважливіші результати, які обґрунтовують актуальність, новизну, теоретичне та практичне значення, формулюються перспективи подальших досліджень.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ МУЛЬТИМОДАЛЬНОСТІ

#### 1.1. Мультимодальність як об'єкт дослідження в лінгвістиці

Мультимодальність як лінгвістичне явище привернуло увагу лінгвістів з кінця ХХ ст. (М. Голідея, Г. Креса, Т. ван Люена, Дж. Лайонза, Дж. Лемке, М. О'Тула, Ч. Форсвіла, В. Онга та інших). Вся комунікація та створення мистецьких творів (картин, музики, художніх текстів, фільмів тощо) була завжди мультимодальною [200, р. 79]. Розвиток сучасних лінгвопрагматичних досліджень характеризується поєднанням конвергентних та дивергентних процесів, які в свою чергу сприяють виокремленню нових лінгвістичних напрямів та їхньому розвитку в конкретній проблематиці [223]. Такий розвиток зумовлює появу нових зацікавлень лінгвістів щодо вивчення явища мультимодальності в різних видах комунікації.

Життя сприймається в мультимодальності: через зір, звук, рух, а найпростіша розмова є маніфестацією мовлення, інтонації, жестів та інших засобів [135]. Знакові системи охоплюють можливість сприйняття людиною інформації через органи чуття (зір, слух, нюх, дотик, смак) [46, с. 25]. Однак знакові системи можуть переплітатися та сприйматися відразу кількома органами чуття [46, с. 25], що породжує мультимодальну комунікацію. Знакові системи виконують три основні функції: 1) забезпечення міжособистісної комунікації (*interpersonal function*); 2) номінативну (*ideational function*); 3) структурування тексту та його доцільну організацію (*textual function*) [258]. Оскільки ці функції типові для всіх семантичних систем, вони притаманні також і мультимодальному тексту.

Як вважає І. А. Бехта, оновлення літератури сьогодення відбувається через активне поєднання інтенцій класики та інтенцій іншого художнього досвіду, завдяки чому формуються художні феномени, які є еkleктичними за сутнісними властивостями та генезисом [14]. Дослідження явища

мультимодальності передбачає важливість вивчення впливу “інформаційних зв’язків” на повідомлення, яке розглядається у трьох профілях, закладених у цьому значенні: як тип комунікативної практики; як текстуальна структура, яка породжується цією комунікативною діяльністю; як ментально спроектований світ розповіді [226, р. 81]. Одна з проблем мультимодальності полягає у з’ясуванні, як за допомогою цього явища відбувається (ре)конструкція розповіді.

Семіотичні канали використовуються, щоб виявити систему координат світу, про який ідеться в оповіді. Така організація можлива тоді, коли інформація про поточний стан описуваного світу передається через координовану гру слів і зображень в коміксах та графічних романах або коли оповідач використовує жести й висловлення, щоб передати відсутню, але необхідну інформацію під час розмови [226, р. 81]. Взаємодія між інтерсеміотичними ресурсами, на думку В. Єфименко, може бути підготовчого характеру, коли один інформаційний канал має прогностичний вплив на змістове наповнення інших каналів [58].

“Мультимодальність передбачає декілька засобів створення семіотичного явища з урахуванням способу їх поєднання; такі засоби можуть виконувати додаткові ролі, підсилювати один одного чи бути впорядкованими ієрархічно” [68, с. 8].

Людина сприймає матеріальний світ через п’ять каналів відчуттів: візуальний, аудіальний, ольфакторний (смак і нюх), пропріоцептивний (відчуття рівноваги/положення тіла), тактильний, які визначаються як модальні. **Модальність** – це характеристика людських відчуттів за якістю [78]. Мовлення як вторинна система трансформує знаки дійсності, які ми сприймаємо через полімодальність відчуттів у мовні знаки.

Таким чином, різномодальні або полімодальні відчуття (одиниці першої сигнальної системи) переносяться в текст за допомогою одиниць другої сигнальної системи – слів або словесного коду [78]. Ольфакторна і тактильна інформація можуть бути передані тільки описово, в той час як зорова та

аудіальна інформація мають значно ширшу перспективу відтворення, оскільки таку інформацію можна повідомити словесно або відтворити іншим способом з більшою точністю [78].

В. Бріцин вважає, що “категорія модальності характеризує спосіб створення ментально-чуттєвої картини світу і відповідно до цього типу – відношення цієї картини світу, вираженій в диктальній частині до дійсності” [23, с. 138].

Візуальна (зорова) модальність у монокодовому тексті обмежується тільки сприйняттям друкованого тексту, а все інше залежить від уяви читача. Полікодове повідомлення в тексті має іншу перспективу, оскільки поєднує вербальну та іконічну складові, створюючи комунікативну цілісність [78]. Нейропсихолінгвістика пояснює різницю в розумінні монокодового та полікодового повідомлення: мовленнєві функції зосереджені в лівій півкулі, а інформація обробляється за допомогою аналізу, в той час як невербальні елементи сприймаються правою півкулею, а інформація обробляється цілісно, не поелементно [78].

Зорова модальність сприйняття полікодового повідомлення є двосторонньою: 1) сприйняття друкованого тексту (активна ліва півкуля, друга сигнальна система, задіяні аналітичні процеси обробки інформації); 2) сприйняття піктографічних елементів (активна права півкуля, перша сигнальна система, холістична (інтегральна) обробка інформації) [78].

У роботі базовим вважаємо визначення мультимодальності, яке запропонував Г. Крес: *“Мультимодальність є теорією, яка розглядає процес спілкування через варіативність модусів, які в свою чергу представлені усним мовленням, письмом, жестами, візуальними елементами тощо”*. Ми погоджуємося із думкою Г. Креса, що саме *модус є каналом передачі інформації між комунікантами* [203]. Мультимодальна комунікація вимагає залучення кількох типів модусів одразу. Насамперед це стосується тексту та джерел ілюстративного характеру.

Поняття “семіотичний код”, “модус/режим спілкування”, “інформаційний канал” застосовуються для характеристики способу передачі змісту та комплексу засобів, що уможливають одночасну реалізацію різних типів комунікації та дискурсивно-комунікативної практики [5; 57].

Ми погоджуємося з думкою Т. ван Люена, що “семіотичні ресурси” є основою явища мультимодальності, адже “семіотичний ресурс” – це “дія, предмет, продукт людської діяльності, які застосовуються мовцем з метою встановлення комунікації; “семіотичні ресурси” можуть продукуватися фізіологічно, таким чином, міміка, жести та артикуляція зумовлені відповідними емоціями; технічними комунікативними ресурсами можуть бути чорнило, ручка чи програмне забезпечення” [253, р. 285]. Вибір семіотичних ресурсів може залежати від культури та соціуму, в якому проживає людина.

О. Гладун стверджує, що поняття тексту сьогодні є глибшим, ніж у ХХ столітті. У наш час текст трактується як соціокультурна реальність, текст знаків, символів, де найголовніше місце мають тексти, які втілені у мультимедійній продукції та на екрані [39]. Адекватне уявлення про процес комунікації передбачає врахування усіх можливих інформаційних каналів, оскільки комунікативна діяльність завжди була мультимодальною, а будь-який текст є мультимодальним [41].

Л. Макарук звертає увагу на геосеміотику, яка ідентифікує значення, яке залежить від оточення. Місце та просторові характеристики важливі для усного мовлення, в той час, як в писемному мовленні важливими є дистрибуція та локація. Соціальна інтеракція, соціальні дії індивідів та матеріальні артефакти, які мають безпосереднє відношення до семіотичних модусів, також перебувають у фокусі парадигми [86, с. 70].

Створення та застосування новітніх технологій активізувало застосування мультимодальних засобів для передачі інформації, що підвищило інтерес учених до мультимодальності тексту та розвитку досліджень у цій сфері. Різні погляди основоположників теорії мультимодальності та парадигми її вивчення і



розуміння дозволяють виявити головні тенденції в розвитку дослідження цієї категорії та виокремити ключові дефініції.

**Таблиця 1.1**

**Погляди лінгвістів на мультимодальність**

<b>Лінгвісти</b>	<b>Погляд на мультимодальність</b>
Е. Болдрі, П. Тібо	Мономодального тексту не існує, є безліч перспектив, шляхів мислення, підходів.
Дж. Бейтман	Дослідження мультимодальності залучає “GemModel” (база, розташування, риторика, орієнтир, жанр).
Дж. Лакоф, М. Джонсон	Мультимодальність ґрунтується на теорії когнітивної метафори.
М. Голідей	Основою мультимодальності є системно-функціональна граматики. Три функції мультимодальності: емпірична, міжособистісна та текстуальна.
Ч. Форсвіл, Дж. Лакоф	Теорія мультимодальної метафори як напрям дослідження мультимодальності. Когнітивний підхід.
Г. Крес, Т. ван Люен	Мультимодальна комунікація залучає більш, ніж одну семіотичну систему: візуалізацію, мовлення, жести, погляд тощо.
М. О’Тул	Доцільним є дослідження образотворчого, а не мультимодального мистецтва.

Витоки вивчення мультимодальності як лінгвістичного явища починаються з праці “*Reading Images: The Grammar of Visual Design*” Г. Креса та Т. ван Люена. У спільній праці науковці привернули увагу інших лінгвістів до “складного чи мультимодального тексту”, який вони визначають як “будь-який текст, значення якого сприймається через більш, ніж одну семіотичну систему” [204]. У дослідженнях мультимодального тексту, від дитячих книг з ілюстраціями до журнальних статей, Г. Крес та Т. ван Люен [204, р. 5]

репрезентують своє дослідження як розширення семіотичного аналізу немовної комунікації [204]. Науковці чітко окреслюють мету дослідження мультимодальності в текстах: “Ми повинні навчитися сприймати сторінку як цілісний текст. Тому ми наполягаємо на порівнянні між мовою та візуальними засобами. Ми намагаємося подолати бар’єр між вивченням мови та вивченням зображення, оскільки ці два й інші аспекти формулюють цілісний текст” [204]. При такому розгляді явища мультимодальності, зауважимо, що засоби когезії та когерентності є невід’ємними засобами побудови візуально-графічного тексту як мультимодального утворення.

Ґрунтовне визначення поняття мультимодальності запропонували Г. Крес та Т. ван Люен у спільній роботі “*Multimodal discourse*”. Як вважають дослідники, “*теорія мультимодальності розглядає комунікацію людей через мовлення, жести, погляд та інші візуальні форми*” [203]. Сучасна комунікація все частіше розглядається в мультимодальній перспективі, а мультимодальні тексти стають актуальнішими та привертають увагу лінгвістів.

Незважаючи на той факт, що в дослідженні мультимодальності тексту (особливо візуальних складників) Г. Крес та Т. ван Люен диференціюють мову та зображення як окремі системи комунікації, їхня інтерпретація часто залежить від лінгвістичних структур [204]. Дослідження мультимодальності тексту у праці Г. Креса та Т. ван Люена зосереджені на інтеграції мовних елементів усередині структури тексту, яка охоплює й візуальні елементи. Зауважимо, що коли мова йде про написане чи надруковане слово, Г. Крес та Т. ван Люен звертають увагу швидше на розташування, колір, шрифтове оформлення, зміст, ніж на мовні структури чи поетику значення [204]. Шрифтова гарнітура, колір, графічний знак та елементи графодеривації є невербальними засобами передачі інформації в мультимодальному тексті.

У працях Г. Креса та Т. ван Люена досліджується семіотичне, культурно-історичне, естетичне, релігійне та філософське підґрунтя модусу кольору в літературі та мистецтві. Т. ван Люен запропонував “параметричну теорію кольору”, згідно з якою він запровадив спеціальну класифікацію кольорів,

використовуючи кодову систему, відповідно до їхнього контрасту чи гармонії [254, р. 58–60].

У праці “*Multimodal Discourse*” Г. Крес та Т. ван Люен пояснюють головні сфери мультимодальності, які охоплюють дискурс (соціально сформоване знання), дизайн (концептуальний аспект вираження, включаючи комбінацію семіотичних компонентів), створення (матеріал експлікації), поширення (шлях, через який продукт доходить до соціуму) [203].

Принагідно згадаємо працю “*Multimodal Transcription and Text Analysis*” Е. Болдрі і П. Тібо, у якій лінгвісти наголошували на тому, що модуси (семіотичні ресурси) функціонують не для створення комунікативних опозицій тексту, а для поєднання його в єдине ціле, яке не розділяється на частини, а сприймається в комплексній цілісності [135, р. 18]. Оскільки у мультимодальному тексті завжди присутні кілька модусів, доцільним є зауважити їхню функціональність у забезпеченні когерентності текстового простору.

Теорія мультимодальності, представлена в працях Г. Креса та Т. ван Люена, а також Е. Болдрі і П. Тібо забезпечує комплексний підхід до вивчення категорії мультимодальності. Е. Болдрі і П. Тібо висловлюють своє бачення мультимодальності. Хоча їхня інтерпретація мультимодальності базується на загальновідомій дефініції, науковці звертають увагу на те, що явище мультимодальності інтегрує безліч перспектив, шляхів мислення та можливі підходи. На думку Е. Болдрі і П. Тібо, мультимодальність охоплює не один принцип чи підхід, а цілий набір, який складається з багатьох інструментів. Теорія Е. Болдрі і П. Тібо базується на системно-функціональній лінгвістиці. Вчені вважають, що в дослідженнях мультимодальності системно-функціональна лінгвістика висвітлюється в іншому аспекті, таким чином “заохочуючи критичне переосмислення та нове формулювання тексту, соціуму та традиційної критичної термінології” [174].

Е. Болдрі та П. Тібо досліджували інтеграцію модусів мовлення та звуку музики. Для аналізу взаємодії модусів у тексті за основу своєї теорії вони взяли

“принцип інтеграції ресурсів”, який належав до соціальної семіотики, розкритої у працях М. Голідея [135, р. 4]. Е. Болдрі та П. Тібо також запропонували “принцип компресії значень”, який полягає у взаємодії семіотичних засобів на нижчому (текстовому) рівні, що застосовується на вищих рівнях, де формується та інтерпретується значення [135, р. 19]. Дослідження взаємодії семіотичних ресурсів та їх засобів вважаємо наріжним каменем вивчення категорії мультимодальності.

У працях зарубіжних учених дослідження мультимодальності ґрунтується на двох лінгвістичних теоріях – теорії когнітивної метафори [207] та системно-функціональної граматики [178]. Саме ці дві теорії сприяли подальшому дослідженню явища мультимодальності у двох напрямках: теорії мультимодальної метафори [168; 171] та системно-функціональної візуальної граматики [205]. Когнітивний підхід до функціонування мультимодальності досліджував Ч. Форсвіл. Він розглядає графічно-візуальний тип метафори у рекламному дискурсі та пропонує схему аналізу цього типу метафори [169, р. 165–180]. Метафоризація мультимодального засобу може створювати текстові поетичні образи та продукувати конотацію.

У рамках системно-функціонального аспекту лінгвістики можемо виокремити три функції, які притаманні мультимодальності як лінгвістичному явищу: емпіричну, міжособистісну та текстуальну. Емпірична функція полягає в репрезентації реальності (події, процеси) і пов'язана з лінгвістичною системою перехідності; міжособистісна функція представлена зв'язками всередині соціуму, особливо тими, які виникають між мовцем/ автором та реципієнтом; текстуальна функція полягає у структуруванні тексту, особливо це стосується явища когезії [174]. Спектр засобів маніпуляції свідомістю розширився завдяки залученню візуального, аудіального та кінестетичного каналів комунікації для сприйняття та передачі інформації [121].

Особливої уваги заслуговує інтеграція в модель системно-функціональної традиції, або “мультимодальну лінгвістику” у праці Дж. Бейтмана *“Multimodality and Genre: A Foundation for the Systemic Analysis of Multimodal*

*Documents*” [139]. Дж. Бейтман критикує як праці Г. Креса і Т. ван Люена, так і Е. Болдрі і П. Тібо, вважаючи, що в них не вистачає доказів емпіричної цілісності цих теорій. Щоб виправити ситуацію, Дж. Бейтман [141] залучає корпусну лінгвістику до вивчення мультимодальності, а зокрема до так званої “GeM Model”, тобто до моделі “жанру та мультимодальності”, яка “виокремлює декілька рівнів визначення мультимодальних документів”. Ці рівні включають в себе *базу* (базові елементи на сторінці), *розташування* (структуру сторінки), *риторику* (відношення між базовими елементами), *орієнтир* (рух елементів на сторінці та його значення) і *жанр* (семантичну схему, яка дозволяє поділяти тексти на групи) [174]. Дж. Бейтман вважає, що саме такий підхід дає можливість розвивати емпіричну роботу у процесі творення мультимодального значення. Концепція нашого дослідження мультимодальності відображає елементи моделі доведення емпіричної дійсності, запропонованої Дж. Бейтманом.

Мультимодальність як лінгвістичне явище досліджувалося також і в працях вітчизняних лінгвістів. О. Воробйова запропонувала свою класифікацію явища мультимодальності в англomовному художньому тексті, згідно з якою мультимодальність поділяється на три типи: *експліцитну* (зовнішню), *імпліцитну* (приховану) та *інтегровану*. Прояви трьох типів мультимодальності можуть кодуватися в різноманітні модуси (аудіальний, візуальний, тактильний тощо), художню імітацію видів мистецтва (музичність, екфрасис (опис витвору мистецтва) тощо), реальним та віртуальним художніми світами та трансгресії між матеріальним і ментальним [34; 35; 259]. Кодування мультимодальності може відбуватися не тільки в одному модусі, але й у кількох одночасно.

Починаючи з кінця XX – початку XXI ст., у працях вітчизняних лінгвістів специфіка мультимодальності досліджувалася з перспектив паралінгвістики. Насамперед, це стосується лінгвістики тексту (полікодовий та мультимодальний текст) і візуальної лінгвістики, а також візуальної комунікації [87]. Цінність теорії мультимодальності визначається прагматичними зв’язками вербальних та невербальних модусів. Незважаючи на варіативність поєднання словесних та

графічних елементів, спільною метою їхнього функціонування є когерентність тексту.

Відтак серед галузей лінгвістики, які поєднує вивчення мультимодальності, виокремлюємо невербальну комунікацію, паралінгвістику тексту, візуальну комунікацію та графічну лінгвістику [86, с. 126]. Розуміння функціонування мультимодальності є неповноцінним без урахування того факту, що зображення на комп'ютері чи в друкованому варіанті створюють візуальний світ, який відрізняється від того, про який розповідається [199]. Семіотичні ресурси, які використовуються в мультимодальних текстах відрізняються від тих, які використовуються для друкованого тексту, таким чином створюючи різні потенціали для досягнення змісту. Такий перехід від суто лінгвістичного до мультимодального принципу вимагає від читача текстової орієнтації, систематизації, інтерпретації та аналізу на новому інтерактивному рівні [132; 250]. Перехід від писемної форми мовлення до мультимодального тексту, який містить розширений задум та візуальні елементи, вимагає паралельного переходу в стратегіях і навичках, потрібних читачам для декодування інформації.

Для того, щоб розширити інтерпретативні навички візуального аналізу тексту, читачам необхідно синтезувати перцептивні можливості зі структурними підходами та політичним, історичним і культурним розумінням. Дж. Аєлло [130, р. 89–90] стверджує, що “при аналізі зображень необхідно враховувати не тільки культурні норми, але й перцептивні якості”. Необхідним є перенесення уваги з базових структурних елементів, об'єктів та семіотичних ресурсів при створенні зображень та мультимодальних текстів на соціокультурний контекст, однак не слід відмовлятися від аналітичних підходів, запропонованих перцептивною психологією [134; 137], візуальною граматикую та семіотикою [199; 204] візуальною комунікацією [211; 241] та візуальною грамотністю [160; 162]. Зображення у мультимодальних текстах, які існують у складних соціальних контекстах, створені за допомогою певних семіотичних ресурсів,

базових конструктивних елементів та візуальних структур [129]. Правильне декодування мультимодальних текстів є основою візуальної грамотності читача.

## **1.2. Рівні мультимодальності**

Текст з нульовою мультимодальністю є чисто візуальним або чисто вербальним. Тексти з частковою та повною мультимодальністю містять зображення, які беруть участь в організації текстового простору. При частковій, та повній мультимодальності мовні та іконічні компоненти пов'язані. При частковій мультимодальності тексту вербальна частина є відносно автономною та незалежною від зображення, а між словесними та графічними компонентами існують семантичні зв'язки. У такому разі графічний елемент супроводжує вербальну частину тексту і не є обов'язковим для організації тексту. Часткова мультимодальність притаманна газетним та художнім чи науково-популярним текстам. Повна мультимодальність тексту передбачає тісний зв'язок між вербальною частиною та графічним елементом, тобто, словесні елементи не можуть існувати окремо від графічних, тому що між ними наявні тісні семантичні відношення. Словесна частина орієнтується на графічний компонент та скеровує до нього [109]. Нульова, часткова та повна мультимодальність мають різну складність декодування, оскільки тлумачення інформації може відбуватися лише з візуальних елементів чи з поєднання вербальних та візуальних засобів через різні семіотичні модуси.

Повна мультимодальність зазвичай спостерігається в рекламі (оголошення, плакат чи карикатура), а також у науково-технічних текстах. Візуальний компонент може бути представлений різноманітними ілюстраціями (малюнками чи фотографіями), таблицями, схемами, формулами, символічними зображеннями та іншими засобами. Перевага вербальних чи візуальних компонентів пояснюється комунікативною ціллю та функціональним призначенням тексту загалом. Вербальні та візуальні елементи пов'язуються на

змістовому, змістово-мовному і змістово-композиційному рівнях [136]. Мультимодальний текст має певне призначення та конкретне комунікативне завдання, від якого залежить вибір засобів мультимодальності та їхня кількість.

Художньо-образні ілюстрації в текстовому просторі є найбільш автономними щодо вербального компонента тексту. Автор мультимодального тексту та художник-ілюстратор мають єдину спільну мету. Однак художник-ілюстратор як творча особистість може передавати своє бачення світу через візуальні елементи. Оскільки вони сприймаються швидше та ефективніше (порівняно з вербальним текстом), то ілюстрації, виконані талановитим художником, можуть перевершити вербальні образи в тексті, роблячи візуалізацію головним методом тлумачення тексту. Тому, дуже часто письменники відмовляються від ілюстрування своїх текстів, щоб уникнути таких ситуацій [42]. Загалом автори прагнуть урівноважити важливість вербальних та візуальних елементів. Така тактика зрівнює роль вербальних та невербальних елементів у процесі сприйняття інформації, що сприяє їхньому взаємодоповненню.

Дж. Бейтман і Дж. Делін запропонували виокремлювати п'ять рівнів вивчення структури мультимодальних текстів, а саме: а) *структуру вмісту тексту* (зображення та текст), б) *риторичну структуру* (риторичне співвідношення між зображенням та текстом; залежність тексту від зображень стимулює залучення читача до розуміння цілісності тексту), в) *структуру композиції* (розташування мультимодальних елементів у текстовому просторі), г) *структуру орієнтації* (для цифрових текстів), д) *мовну структуру* (текст сконструйований для реалізації структурної цілісності тексту) [141]. Аналіз структури мультимодальних текстів визначає їхнє комунікативне призначення та загальну ієрархію мультимодальних засобів.

На думку Г. Креса та Т. ван Люена, існує три принципи структурування мультимодального тексту, а саме: інформаційна цінність, відмінність та обрамлення [204, р. 183]. *Інформаційна цінність* пов'язана зі структурою



сторінки і розташуванням мультимодальних елементів у текстовому просторі: розташування зліва, справа, зверху чи знизу, у центрі чи по боках. Принцип *відмінності* передбачає, що мультимодальні елементи повинні привертати увагу читача за допомогою кольору, розміру та методів планування і фону. *Обрамлення* вказує на співвідношення між текстом та зображенням, позначаючи семантичний зв'язок між ними.

Класифікація рівнів значення мультимодальних текстів, яку запропонував Р. Барт, охоплює три рівні: інформаційний, символічний та ціннісний (не має чіткого визначення через неясність та нестабільність).

*Таблиця 1.2*

**Значення мультимодальних текстів за Р. Бартом**

<b>Рівень значення</b>	<b>Репрезентація</b>	<b>Відношення зображення/текст</b>	<b>Функціонування</b>
інформаційний	зображення як оповідь для повідомлення (як?, хто?, де?, що сталося?)	орієнтація на соціальний контекст тексту: відношення, залежні від контексту	повідомлення інформації
символічний	символічні повідомлення про знання світу	формування теми тексту	викликає зацікавлення та привертає увагу соціуму
ціннісний	репрезентує мультимодальні здібності особи та їх виражені особливості	“нечітке” співвідношення між текстом та зображенням, оскільки співвідношення існує поза мовою: шлях від мови до значущості	підтвердження правильності та цілісності для максимізації темпоральної соціальної значущості події

Очевидно, кожен із визначених трьох рівнів має певний функціональний аспект в мультимодальному тексті: інформаційний – містить конкретне повідомлення, символічний – привертає увагу читача, а ціннісний –

підтверджує цілісність та правильність інформації. У дисертації ми дотримуємося визначених трьох рівнів, запропонованих Р. Бартом, оскільки мультимодальний текстовий простір є площиною для реалізації кожного з них.

На думку Р. Барта, інформаційний рівень текстового простору охоплює інформацію, про яку можна дізнатися з місця дії у фрагментах, із костюмів персонажів, їхніх стосунків [138, р. 52]. Це рівень спілкування та повідомлення. Інформаційний та символічний рівні зображення формують характерну семантичну та риторичну структуру в мультимодальному тексті, в той час як ціннісний рівень допомагає підтвердити ефективність залучення та підтримки уваги читача.

Візуальні компоненти надають детальну інформацію про те, як і де відбулася подія і хто був залучений. На символічному рівні поєднуються знання особи про світ та усвідомлення про те, що відбувається довкола [138, р. 52]. На ціннісному рівні читач розгортає свої обмежені мультимодальні ресурси, щоб зосередитися на учасниках та процесах оповіді [138, р. 52]. Вищезгадані три рівні необхідні для повноцінного трактування інформації з мультимодального тексту, а присутність всіх трьох рівнів свідчить про складність текстового простору.

### **1.3. Мультимодальний текст та його складники**

Ефективна робота з різноманітними новітніми ресурсами, де вербальні та невербальні компоненти нерозривно пов'язані, можлива завдяки особливій підготовці оволодіння навичками читання та письма цифрового століття [85, с. 50]. Існує два типи тексту: мономодальний (містить тільки вербальні засоби певної мови) та полімодальний (вербальний та іконічний). Особливістю сенсорної інформації (отриманої через першу сигнальну систему) є те, що вона може по-різному трансформуватися у другу сигнальну систему в тексті (мовне/мовленнєве кодування) [78].

О. Пойманова запропонувала перелік критеріїв, за допомогою яких можна класифікувати тексти, а саме: 1) за ступенем гетерогенності; 2) за характером

іконічного компонента; 3) за характером вербального компонента; 4) за співвідношенням обсягу інформації; 5) за характером зв'язків, які поєднують вербальний та візуальний елементи [104].

Лінгвісти Ю. Сорокін та Є. Тарасов визначають мультимодальний текст як такий, фактура якого складається з двох чи більше негомогенних частин, а саме вербальної (мовної) та невербальної (інші знакові системи) [114]. На думку О. Соніна, мультимодальний текст сприймається читачем за допомогою декодування інформації, викладеній в ньому [113].

Мультимодальний підхід розглядає комунікацію як процес, який визначається як мовними, так і екстрамовними чинниками [202, р. 10]. Мультимодальний текст охоплює дві складові: вербальну (мовну) та невербальну (яка належить до немовної знакової системи). Вибір візуального засобу залежить від таких характеристик, як: жанр, авторська інтенція, соціальний статус адресата, рівень його(її) освіти, гендер, вік, а також сфера функціонування мультимодального тексту. Незважаючи на те, що засоби формування мультимодального тексту мають різну природу, вони виконують єдину комунікативну функцію [97]. Вибір мультимодальних засобів зумовлений прагненням автора досягти відповідного враження у читача від того, що повідомляється в текстовому просторі.

«Функціонування візуального тексту як самостійного об'єкта пов'язане із графічним дизайном і прикладною графікою, де чітко визначена адресність інформації постає необхідною умовою роботи» [125]. Функція візуальних елементів полягає у можливості передачі змістово-концептуальної й змістовно-фактуальної інформації. Така змістово-концептуальна інформація може виокремити головну думку з-поміж усієї інформації, присутньої в текстовому просторі, яку можна передати візуально.

Інколи інформація, яка передається за допомогою візуальних засобів, сприймається краще, ніж за допомогою вербальних, і “може мати високий рівень вірогідності/правдивості” [84, с. 115]. Таким чином, екстралінгвальні засоби можуть привернути увагу адресата та стимулювати його роздуми і

прагматичну діяльність [53, с. 226]. Присутність невербальних засобів у мультимодальному тексті сприяє декодуванню вербальної частини. Крім того, екстралінгвальні складники збільшують обсяг інформації текстового простору, чим покращують його інформаційно-прагматичний потенціал.

На думку А. Грицевої, “текст, який закладений у інтернет-просторі, ніколи не обмежується тільки звичними невербальними компонентами (малюнками, світлинами, схемами, таблицями, друкарськими знаками, кольорами тощо), в тексті повинні бути присутні специфічні засоби та використовуватися образотворчі властивості у повному обсязі” [45, с. 74].

Якщо в інтерпретації мультимодальних текстів невербальний елемент сприймається тільки як графічний, то з появою електронного тексту виникає необхідність розширити зміст поняття “невербального елементу тексту”, що пояснюється залученням як графічних, так і динамічних та аудіальних елементів (музичних, мультиплікаційних, мовних) електронного тексту, що також можна вважати показником мультимодальності [45, с. 74]. Інтернет-текст має більше можливостей для вираження мультимодальності порівняно із друкованим текстом, у якому мультимодальність здебільшого передається через зображення.

Однак, на думку І. Бехти, значущість вербальних та візуальних елементів значно відрізняється. Вербальна частина, як вважає автор, є більш насиченою щодо інформативності, порівняно з візуальною. У вербальному елементі інформація є зрозумілішою та відкритішою для сприйняття читачем, оскільки саме вербальні елементи не мають ніяких передумов для утворення семіотичного бар’єра [16, с. 89].

Вербальні компоненти, за словами І. Бехти, містять найлегшу та найбільш засвоювану та зрозумілу інформацію, яка є ще й конкретною [16, с. 89]. Функція візуальної частини полягає в ілюструванні інформації, яка передається вербальними засобами. Крім того, візуальна частина може створювати нові поняття у поєднанні з вербальною частиною. Атрактивність візуальних елементів (фотографій та малюнків) допомагає авторові привернути увагу

читача і справити перше враження на нього [16, с. 89]. Опція ілюстрування інформації є необхідною для багатьох видів тексту, що робить їх особливо значущими та наповненими комплексним значенням.

Художньо-образні ілюстрації є найбільш автономними щодо вербального тексту візуальними засобами [42, с. 155]. Ступінь мультимодальності залежить від ідеологічного компонента тексту. Передача інформації за допомогою графічних компонентів відбувається двома шляхами: без використання вербальних засобів (коли значення графічного елемента є зрозумілим без пояснень) та з використанням вербальних засобів (окремих слів, словосполучень або речень) [217].

Існує багато нетекстуальних, або ж невербальних, засобів “графічної гри”, які є частиною мультимодальності тексту. До них належить власне графічний елемент, його розташування, міжрядковий інтервал, шрифт, колір, підкреслення, чіткість, прозорість та інші. Я. В. Бистров [18] вважає, що графічні якості шрифту підсилюють текстуальні значення, які ґрунтуються на візуальній конотації. На думку лінгвіста, ключові елементи мультимодального тексту можуть актуалізуватися за допомогою шрифтових варіацій, що здатні викликати певні культурні асоціації [18].

Текст та зображення підсилюють значення одне одного. Взаємозалежність вербального тексту та візуальних елементів закладена у їхніх риторичних та семантичних взаємовідношеннях. Згідно з теорією Г. Креса та Т. ван Люена [204], існують дві ключові функції, закладені семіотичними модусами: функція репрезентації світу всередині та довкола нас, а також міжособистісна функція інтеграції та соціальних відносин. У роботі ми дотримуємося думки, що вербальна та візуальна інформації є однаково важливими для читача англomовного коміксу. Саме інтеграція семіотичних ресурсів у текстовому просторі сприяє тому, що комікс виконує функції, виокремлені Г. Кресом та Т. ван Люеном.

Е. Баррі стверджує, що “в американській культурі візуальна комунікація домінує над вербальною, і час зрозуміти, що традиційні методи аналізу мають

бути розширені, щоб містити в собі як принципи перцепції, так і візуальну логіку” [137, р. 7]. Л. Ансворд і Дж. Вілер припускають, що, “якщо діти вчаться аналізувати способи вираження значення через зображення, їм необхідно отримати знання про системи візуального значення, закладені в зображеннях” [250, р. 69].

Для продуктивної взаємодії із значеннями візуальних зображень та графічних дизайнів читач повинен залучити комплекс стратегій, які виходять за межі традиційного когнітивного розуміння, призначеного для тлумачення письмового тексту [237]. Як результат, такі стратегії розширяють візуальну логіку читача для повноцінного розуміння повідомлення з текстового простору.

Писемне мовлення, так само як візуальні образи, керуються відмінними видами логіки; текст керується логікою часу або темпоральними послідовностями, в той час як візуальне зображення формується логікою простору, організованим порядком та одночасністю [199]. Значення у тексті ґрунтується на перспективі часової послідовності, в той час як у візуальних зображеннях значення виводиться з просторових відношень або візуальної граматики [204]. У процесі читання коміксу присутня як часова, так і просторова перспективи, які визначають координати комунікації в текстовому просторі.

Сьогодні читачі здебільшого надають перевагу текстам, які містять мультимодальні елементи, наприклад, інформаційні тексти, книги з малюнками, журнали та газети, а також сучасні тексти, які охоплюють гіпертекст, музику, відео та графічні конструкції [237]. Актуалізацію застосування графіки пояснили в компанії Х'юлетт-Паккард у 2004 році: людина запам'ятовує лише 10% – з усього почутого, 20% – з прочитаного та 80% – з побаченого [217, р. 27–28]. Починаючи з XVII століття, використання графіки стало популярним у сфері публіцистики [217, р. 28]. Майже більшість сучасних текстів супроводжуються візуальними зображеннями, що дозволяє розглядати їх через призму мультимодальності.

Теорія релевантності, розроблена Д. Спербером та Д. Вілсон [242], припускає, що людське сприйняття відбувається в два етапи: перший етап вимагає менше зусиль та гіпотези текстової інтерпретації (однозначне розуміння, можливість кореференції, доповнення інформації, імплікатура) для легкості та доступності; другий етап передбачає, що читач зупиняє процес сприйняття тоді, коли інтерпретація задовільняє поточні очікування релевантності.

Н. Кон [150] виокремлює чотири типи “мультимодальної взаємодії” між текстом та зображенням у коміксах – “невіддільна”, “послідовна”, “доповнювальна” та “незалежна” [142, р. 322]. *Невіддільна* взаємодія проявляється тоді, коли “світ”, що зображається автором, також може містити текст або відбувається поєднання тексту та пікторіального матеріалу, наприклад I ♥ NY [142, р. 322]; у фрагментах коміксу *послідовна* взаємодія зображення та тексту тісно пов’язані між собою, наприклад, текстова хмаринка; *доповнювальна* взаємодія об’єктивується в заголовках чи підписах до фрагмента; *незалежна* натомість не відображає ніякого візуального зв’язку між компонентами.

П. Дюнкум вважає, що “... неможливо уникнути мультимодальної природи домінувальних і нових культурних пам’яток” [160, р. 259]. Зображення і тексти комбінуються унікальними шляхами, тому читачам сьогодні необхідні нові навички і стратегії для конструювання сенсу в транзакції між цими модальними текстами, оскільки вони все частіше використовуються під час соціальних практик та репрезентації [238].

У коміксах присутні два рівні мультимодальності: часткова та повна. Комікс не може бути текстом із нульовою мультимодальністю, оскільки графічний компонент завжди присутній та повністю або частково стосується вербальної частини. Читач може отримати інформацію з коміксу, навіть якщо розглядає тільки картинки і не бере до уваги вербальну частину. Картинки та слова у коміксах виконують взаємодоповнюючу або супроводжуючу функцію, а

саме: вербальна частина може доповнювати або супроводжувати картинки та навпаки.

М. Голідей виокремив три “метафункції” мультимодального тексту, а саме: 1) ідейну, 2) міжособистісну та 3) текстову [178; 179]. *Ідейна* функція полягає у знанні про світ чи його зміст, репрезентований вербально [204]. *Міжособистісна* функція полягає у відношенні, створеному комунікантами за допомогою мови [204]. *Текстова* функція висвітлює шляхи, за допомогою яких створюється та організовується текст, зокрема в певних питаннях граматики [204]. Г. Крес та Т. ван Люен підтримали думку М. Голідея. Однак вони запропонували замінити назви функцій на 1) репрезентативну, 2) інтерактивну, 3) композиційну. Таким чином, спираючись на теорію М. Голідея, Г. Крес та Т. ван Люен виклали граматику візуального дизайну, щоб зрозуміти, як картинки створюються, зображуються та інтерпретуються. Використовуючи метафункції як засіб організації, Г. Крес та Т. ван Люен [204] описують таксономію структур кожної метафункції, яка може застосовуватися для розуміння візуального зображення. Наративні репрезентації, кадрування, інформаційні зони, композиція, колір та місцезнаходження тексту є лише кількома структурами, які можуть бути використані для інтерпретації зображень у мультимодальних текстах [237]. Крім таких структур, зображення можуть актуалізуватися за допомогою засобів графодеривації та графічних знаків, які є носіями додаткової інформації.

Лінгвіст Л. Дубовицька запропонувала поділ мультимодальних текстів за соціокультурною спрямованістю на інтеркультурні та транскультурні. Інтеркультурно орієнтовані мультимодальні тексти використовуються для їхньої рідної культури. Для цього використовуються вербальні та невербальні засоби відповідної культури. Транскультурно орієнтовані тексти, в свою чергу, використовуються в декількох культурах або містять знаки та засоби, притаманні іншій культурі [54].

Суть дослідження мультимодального тексту полягає в тому, щоб дослідити різні потенціали засобів вираження поглядів, позицій, відношень,



фактів, а також визначити шляхи створення того, що найкраще підходить для реалізації певної потреби чи певного завдання. Візуальне демонстрування світу охоплює різні його аспекти в межах словесного “твердження”. Зображення та письмо є різними шляхами пізнання та забезпечують різні перспективи оповіді [201, р. 62]. Незважаючи на той факт, що шляхи пізнання світу через вербальні та невербальні елементи є різними, їхнє сплетіння є основою когерентності тексту.

Гармонійний діалог можливий лише за умови адекватного сприймання інформації, що повідомляється. Р. Якобсон пояснює, що мовець декодує інформацію та відправляє її через канал комунікації, а той, хто слухає, повинен її декодувати [189]. Така модель пояснює декодування мовної комунікації, однак декодування мультимодального тексту вимагає залучення двох або більше семіотичних ресурсів. Присутність мультимодальних складників та їхня функціональність визначає ідеологічний компонент мультимодального тексту.

#### **1.4. Мультимодальність тексту як функціонально-семантична категорія**

Традиційно модальність визначається як функціонально-семантична категорія, що виражає відношення висловлення до реальності, а також суб’єктивну кваліфікацію того, що повідомляється [215]. Швейцарський учений Ш. Баллі вважає, що душа повідомлення відображається у модальності; як і думка, висловлення є результатом активної діяльності мовця [136]. Ш. Баллі вважає, що у висловленні є два компоненти: основний зміст (*диктум*) та модальна частина (*модус*). Саме модус є тією частиною тексту, яка виражає емоційне та інтелектуальне судження мовця щодо основного змісту (диктуму). Диктум і модус доповнюють один одного. Диктум співвідноситься з почуттями, уявленнями, сприйняттям або пам’яттю, а модус – з психічною операцією, яка здійснюється мислячим суб’єктом на базі диктуму [136].

Існують два типи модальних значень: *об’єктивне* та *суб’єктивне*. Об’єктивне модальне значення виражає характер об’єктивних зв’язків,

передбачених у тій чи іншій ситуації, яка буде джерелом пізнавального процесу читача чи слухача. Така ситуація може включати можливі, дійсні чи необхідні зв'язки між об'єктами. До мовних показників об'єктивної модальності можуть належати дієвідмінювані форми або модальні дієслова. По суті, суб'єктивна модальність є реакцією мовця на сказане. На відміну від об'єктивної модальності, суб'єктивна модальність не є обов'язковою, оскільки вона створює другий пласт у сказаному фрагменті [43, с. 50]. На думку О. Пешковського та В. Панфілова, суб'єктивне модальне значення виражає оцінку мовця щодо думки, а також може ідентифікувати її достовірність [100, с. 44; 101, с. 41]. З такої концепції виходить, що суб'єктивна модальність має більший семантичний прояв, порівняно із об'єктивною модальністю окремого фрагмента.

Суб'єктивна модальність також може розгортати зміст текстового фрагмента згідно з можливостями та вміннями мовця, створюючи модальний простір. Об'єктивна модальність має тільки супрасегментний характер, який допомагає заглибитися в дійсність, в реальність і нереальність. Об'єктивна модальність виступає універсальною категорією, яка проявляється в переході від самої мови до процесу мовлення, однак повна реалізація можлива тільки в мовленні [43, с. 50]. Цінність сегментної та супрасегментної модальності визначається типом тексту, де увага зосереджується тільки на змісті висловлення або ж на можливості заглибитися в реальність/нереальність.

Дж. Лайонз вважає, що в повсякденному користуванні мовою суб'єктивна модальність більш поширена, ніж об'єктивна [215]. Суб'єктивна модальність може виражатися в рівні впевненості мовця у достовірності фактів, які він виокремлює у фрагменті. Суб'єктивна модальність не тільки розгортає зміст мовлення комунікантів, але й може створювати модальний простір.

Візуальна перспектива тексту створює різні потенціали та ресурси для формування значення його компонентів. Читачі повинні ознайомитися з різноманітними шляхами, щоб зрозуміти візуальні зображення [213]. Зі швидким розвитком науки та техніки, методи спілкування комунікантів значно

змінилися. Ми живемо в інформаційній культурі, яка стає все більш візуальною, де зображення, колір та невербальні ресурси більше використовуються не для розваг та ілюстрацій, а швидше стають значущими для спілкування та формування значень. Сьогодні люди все частіше працюють із текстами, які містять візуальні образи, незвичні нарративні структури, складні елементи дизайну та унікальні формати [176; 199; 236]. Така зміна перспективи розгляду тексту зумовила інтерес науковців до мультимодальних текстів.

Значення мультимодального компонента реалізується через комплексне використання широкого кола семіотичних ресурсів, зокрема статичних та динамічних. Мистецтвознавець та критик Е. Панофські запропонував метод аналізу об'єктів мистецтва, який називається іконологією та іконографією [227]. Він створив перелік різних компонентів творів мистецтва, а також виділив загальноприйняті та основні філософські значення їх інтерпретації, створені в рамках певного соціокультурного аспекту [227]. Критик вважає, що є три рівні значення: перший рівень, преіконографічний (preiconographic) – денотативний рівень, де основна увага зосереджується на інтерпретації первинного чи елементарного значення, що передбачає ідентифікацію візуальних матеріалів, тобто об'єктів, відомих з повсякденного життя; другий рівень – іконографічний, орієнтується на конотативний рівень, який фокусується на інтерпретації традиційних або вторинних значень, тому під час інтерпретації потрібно вийти за рамки поверхневого або природного значення, щоб зрозуміти повідомлення; третій рівень, іконографічний – здебільшого фокусується на тлумаченні ідеологічних значень зображення, побудованого в певних культурних, соціальних, історичних та політичних аспектах [227]. Метод, запропонований Е. Панофські, може застосовуватися для інтерпретації візуальних елементів у процесі розуміння мультимодальних текстів.

Мультимодальність тексту визначається наявністю двох або більше семіотичних систем. Загалом існує п'ять семіотичних систем: *лінгвістична*, яка охоплює лексику, типову структуру та граматику усної та писемної форми мовлення; *візуальна*, що охоплює такі аспекти, як колір, направленість та

позицію нерухомих та рухомих зображень; *мовленнєва*, або звукова, яка передбачає гучність, висоту і ритмічність мовлення; *жестуляційна*, компонентами якої є жести і міміка; *просторова*, що охоплює такі аспекти, як близькість/віддаленість, напрямок, положення та організацію об'єктів у просторі. Враховуючи вищезгадані семіотичні системи, мультимодальними текстами можуть бути: дитячі книги з картинками, в яких вербальні та візуальні елементи розташовані на кожній сторінці таким чином, щоб створити загальну зрозумілу картину цілої книги; веб-сторінка, на якій поєднуються звукові ефекти, мовлення, текст, музика, нерухомі або рухомі об'єкти; театральна постановка або балет, в яких головними елементами є жести, музика та простір; тексти інших типів дискурсів, як-от рекламного, наукового, політичного (карикатура) та ін. Семіотичні системи можуть переплітатися і, відповідно, сприйматися різними способами, комікс як мультимодальний текст сприймається за допомогою зору людини [46, с. 25].

Мультимодальна візуалізація сприймається як фактор, який привертає увагу лінгвістів щодо природи, походження, структури та складових компонентів засобів, які формують сучасний текст [217, р. 27]. Щодо коміксу як візуально-графічного тексту вербальна частина репрезентована висловленнями автора чи персонажів, а до невербальної частини можуть належати як зображення, так і графічні елементи конотативного характеру.

Вербальні та візуальні маркери англomовного коміксу створюють прагматично визначений лінгво-візуальний феномен. Утворення єдиного цілого через набір мовних та екстралінгвальних засобів є проявом когерентності (цілісності) мультимодального простору. Такий текст містить у собі синтаксично-семантичне наповнення.

У дисертації ми дотримуємося думки, що мультимодальний текст є матеріально актуалізованою єдністю, яка має чітку структуру. Основними категоріями цієї єдності є когезія і когерентність, а аналіз структури мультимодального тексту вимагає синергетичного підходу [96, с. 256–257]. Когезія охоплює набір конкретних відношень, які є однаковими для всіх текстів

і реалізуються за допомогою певних лексико-семантичних та структурних засобів, які можна виокремити в кожному тексті в будь-яких комбінаціях [14]. Лінгвальна когезія зосереджена в структурно-композиційному та семантико-граматичному інтегруванні окремих частин комунікації у словесне ціле [59]. Когезія вважається найважливішою категорією, яка створює когерентність мультимодального тексту.

Когерентність та когезія (цілісність та зв'язність) належать до ключових категорій тексту. М. Халлідей та Р. Хассан вважають, що когезія формує когерентність текстового простору. Когезія з'являється тоді, коли інтерпретація одних елементів дискурсу залежить від інтерпретації інших. Тобто конкретні елементи можуть результативно декодуватися тільки за умови звернення до інтерпретації попередніх елементів. У такому процесі відображається явище когезії і два елементи – слово та припустиме його значення – інтегруються в текст [180]. Суть елементів когезії, присутніх в тексті, полягає в формуванні цілісності текстового простору, через що й відбувається адекватне сприйняття інформації читачем.

Когерентність є невід'ємною ознакою мультимодального тексту. Когерентність як категорія цілісності надає читачеві можливість відчутти цілісність та сутність усього тексту як єдиного цілого, а не сприймати його як комбінацію засобів. Початок і кінець тексту є зовнішніми ознаками категорії когерентності. Завдяки когерентності текст має довершену комунікативну та змістову організацію [17, с. 88]. Оскільки мета комунікації у мультимодальному тексті – передати цілісність текстового фрагмента, незважаючи на безліч засобів, які є різними за значенням та функціями, когерентність є тим шляхом, який дозволяє заглибитися в зміст через різноманітні засоби комунікації.

Ф. Бацевич стверджує, що комунікативний смисл є складним синтезом інтенцій комунікантів, які вживають одиниці мовного коду в певному часо-просторовому континуумі їхнього спілкування [12]. Сприйняття тексту є важливим елементом для читача, оскільки тільки так можна зрозуміти функціонування мови та використання її автором певного твору. Когезія є

текстотвірною категорією, яка забезпечується дотриманням правил граматики, семантики та лексики [17, с. 88]. Когерентність полягає у забезпеченні смислового зв'язку між надфазовими єдностями, які допомагають виявити гіпертему та мікротему [17, с. 88].

Вивчення мультимодальності зосереджується на встановленні взаємодії засобів когезії. Когезія ґрунтується на створенні цілісного опису предмета, в той час як завдання її засобів полягає у зібранні всіх частин цього опису в єдине ціле. Когезія утворюється за допомогою багатьох лексико-семантичних та структурних засобів, які можуть поєднуватися в різноманітних комбінаціях [17]. Когезія піддається вимірюванню, тому аналіз її засобів дозволяє виявити та дослідити особливості певного тексту.

Когерентність сприяє повноцінному розумінню тексту, через що читач не сприймає його лише як набір механічних компонентів. Початок та кінцівка тексту є зовнішніми ознаками когерентності. Головним завданням когерентності є передача цілісності тексту [17, с. 88]. Вербальна частина охоплює текст, а візуальна – всі немовні елементи, які є актуальними для тексту. Візуальна частина – це малюнки, фотографії, колажі та інші графічні елементи. Мультимодальний текст не може існувати без наявності в ньому візуальних елементів, але цілісність тексту забезпечується лише за умови взаємодії вербального та візуального складників.

Г. Крес запропонував основні теоретичні засади розгляду явища мультимодальності в тексті: 1) взаємодія модусів є основою змісту та репрезентації висловлення; взаємодія відбувається при аналізі та описі набору засобів, які формують значення та якими користуються комуніканти (розмовні, візуальні, письмові, жестикуляційні та інші) в різних ситуаціях; 2) сфера мультимодальності припускає існування певних семіотично-неоднорідних та екстралінгвальних засобів для досягнення конкретної мети; 3) сфера мультимодальності передбачає, що базою у виборі модусів для створення значення є саме ті правила, які існують у момент створення цього значення [203, р. 77].

Розглядаючи теорію мультимодальності, Г. Крес виокремлює чотири ключові складники мультимодальності: 1) модус – результат формування матеріалу з погляду культури; використовується в соціальній взаємодії щодня; 2) семіотичний ресурс – демонструє відношення між репрезентаційними засобами та їх застосуванням; 3) модальна допустимість – концепт, пов’язаний із культурним, матеріальним та історичним використанням модусу; 4) інтерсеміотичність модусів об’єднує модуси в певній сфері чи контексті [203, р. 14]. Концепція мультимодальності, запропонована Г. Кресом, відображає структуру мультимодальності, можливу варіацію засобів її вираження, а також ключові категорії.

Когерентність мультимодального тексту досягається за допомогою вербальних та екстралінгвальних засобів, які створюють лінгво-візуальний феномен. Когезія та когерентність є важливими для будь-якого тексту. У мультимодальному тексті лінгвальні та екстралінгвальні елементи виконують взаємодоповнювальну функцію, яка забезпечує прагматичний вплив на реципієнта.

## **1.5. Комікс як мультимодальний текст**

**1.5.1. Історична перспектива.** Динаміка розвитку оформлення коміксу визначається періодами популяризації коміксової індустрії. У 1890-х та на початку ХХ ст. комікси мали форму стрічок у газетах та були предметом розваги. Назва “стрічка коміксу” (*comic strip*) походить від гумористичного контенту та узгодження у розташуванні блоків. Найпершими коміксами були *Hogan’s Alley*, головним героєм яких був *The Yellow Kid* (вперше з’явився у кольорі в 1895), *the Katzenjammer Kids* (1897), *Little Nemo in Slumberland* (1905) та *Mutt and Jeff* (1907) [151]. У момент зародження коміксової індустрії комікс мав незвичний вигляд, порівняно із сучасним зображенням.

Коміксові стрічки швидко поглиблювали свій контент: банальні історії в *Gasoline Alley* почали розвиватися в реальному часі 1918 року. Інші популярні стрічки також включали поетичний та абсурдний *Krazy Kat* (1913), соціальну

мелодраму *Little Orphan Annie* (1924), пригодницькі історії *Buck Rogers in the 25<sup>th</sup> Century A.D.* (1929) та життя копа, який бореться з криміналом, *Dick Tracy* (1931) [151]. На початку ХХІ ст. коміксові стрічки мали різножанровий характер. Це сприяло тому, що читачі могли вибрати контент, який був їм найбільше до вподоби.

Індустрія коміксу як популярної масової культури, яка мала схоже до сучасного оформлення, зародилася в 30-х роках в Англії. Найпопулярнішими коміксами того часу стали *The Beano* та *The Dandy*, що в той час видавалися в DC Thomson [133]. Надзвичайна популярність коміксу в британському суспільстві зумовлювалася тим, що ці два комікси були єдиною розвагою, доступною дітям.

На початку 1930-х у коміксовій індустрії ще домінували стрічки коміксів у газетах. Хоча вони зберігалися та передруковувалися у формі книги, вони ще не мали остаточного формату коміксу (періодичного журналу): передрук коміксів часто мав розмір таблоїду (півсторінки) з картонними обкладинками, або, як наприклад *Big Little Books*, поодинокі блоки на сторінках коміксу [151]. Хоча пройшло багато десятків років, комікс все ще не мав звичного тоді вигляду.

Американський комікс, як і британський, зародився у 30-х роках. Перший американський комікс, *Funnies on Parade*, був збіркою коміксових стрічок, надрукованих у газеті. Після встановлення ціни коміксу в 10 центів, кількість кіосків, які їх продавали, зменшилася. Однак у 1934 р. продаж коміксів стрімко зріс, що й спровокувало зародження коміксової індустрії. Спочатку сторінки коміксів мали вигляд скопійованих стрічок газети. Через кілька років вони уже мали звичний вигляд та контент. Видавцям було вигідніше купувати матеріал у карикатуристів-початківців, які страждали від наслідків “Великої депресії” і погоджувалися на будь-яку роботу, ніж купувати права друку у видавничих агентств [129]. За іронією долі, перший комікс-хіт “*Superman*” Джеррі Сігела та Джо Шустера коміксові видавничі агентства відхилили.



Комікси про супергероїв зародилися в США, а їхні автори створили цілий всесвіт довкола них, який часто ґрунтувався на “Американській мрії”. Історії створювалися довкола Супермена та Капітана Америки – персонажів поп-культури. Крім того, що ці персонажі є феноменальними особистостями, вони уособлюють набагато більше: надію на краще життя, здобуте важкою працею, ідею, що кожен сам може щось змінити [246]. Така ідея ґрунтується на тому, що будь-яка мрія людини може стати реальністю, якщо вона справді у неї вірить. Ось чому існує перспектива розгляду “Американської мрії” через призму супергероїв коміксу.

Згідно із *Cambridge Dictionary*, “Американська мрія” визначається як “віра в те, що кожен громадянин має шанс стати успішним та щасливим, якщо буде старанно працювати” [246]. Перші супергерої з’явилися відразу після виникнення поняття “Американської мрії” в 1931 в праці Джеймса Адамса “*Epic of America*”. Той факт, що витoki коміксу та супергероїв почалися з моменту “Великої депресії”, є досить символічним, адже цей період був перезавантаженням в американській історії, американцям потрібна була впевненість у відновленні їхньої країни, надія в те, що вони можуть щось зробити для суспільства, в якому живуть [246]. Супергерої були створені як ідеал громадян, які мають стати рушійною силою в утвердженні “Американської мрії” та розвитку нації.

*National Allied Publications*, згодом *DC Comics*, випустили *Action Comics* № 1 про Супермена в червні 1938-го. Робота Джеррі Сігела та Джо Шустера “*The Man of Steel*” знаменує Золоту епоху коміксів і започатковує нову традицію коміксу про супергероя. *Detective Comics* #27, який створили ілюстратори Боб Кейн та Білл Фінгер, був виданий DC Comics у травні 1939-го та вперше показав персонажа Бетмена [151]. Успіх Супермена привів до стрімкого поширення коміксу, особливо впродовж Другої світової війни, та захоплення костюмованими героями, які в наш час називають супергероями: *Captain America*, *Green Lantern*, *Plastic Man*, *Flash* та багато інших. Як і більшість

американських медіа 40-х років, контент коміксів ряснів воєнною пропагандою [129]. Контент коміксу відображав події, які відбувалися в суспільстві.

У 1940 р. стався справжній вибух в індустрії коміксу про супергероя. Тоді з'явилися такі персонажі, як *The Flash, Hawkman, The Spectre, and Hourman*, які дебютували у DC Comics, а *Batman* уже мав свого напарника, *Robin*. У 1941-му Джо Саймон та Джек Кірбі створили Капітана Америку для *Marvel Comics*: патріотичного героя США, який охоче воює у Другій світовій війні, борючись зі своїм заклятим ворогом, нацистом, *The Red Skull* [151]. Пізніше до Капітана приєднується його напарник, *Bucky*. Капітан Америка став прототипом американського громадянина, який відстоює цінності країни та її суспільства.

*Wonder Woman* вперше з'явилася у випуску *All-Star Comics* (пізніше *Marvel*) у листопаді 1941 року. Амазонка є творінням Чарльза Моултона та Гаррі Петера. Моултон був психологом, доктором Вільямом Моултоном Марстоном, захисником прав жінок та творцем тесту про серцевий тиск, який потім став основою для застосування детектору брехні [151]. Диво-жінка стала першою героїнею, яка з'явилася в коміксі, цим самим порушуючи проблему гендерної рівності в суспільстві.

У 1954 р. лікар-психіатр Фредрік Вертхам опублікував працю *Seduction of the Innocent: The Influence of Comic Book on Today's Youth*. Того ж року члени сенату США в справах неповнолітніх дослідили роль коміксу в злочинності підлітків. Без схвалення Сенату та Комісії коміксів (*Comics Code Authority*) комікси не могли поступити у продаж. Рекомендації Комісії насамперед стосувалися коміксів про кримінал та жахи. Постанова органу заборонила використання слів "*horror*" та "*terror*" у заголовках коміксів. У всіх коміксах добро повинно було перемагати зло, а негативні персонажі мали бути покарані за свої діяння [151]. Таким чином, індустрія коміксів зазнавала утисків та потрапила в залежність від Комісії коміксів, яка регулювала їх зміст, зокрема з метою зменшити контент криміналу та жахів.

Зі спадом ажіотажу довкола коміксів про супергероя наприкінці 1940-х інші види коміксу дістали шанс прорватися в кіоски продажу видань. Наукова

фантастика була представлена такими виданнями, як *Planet Comics* (1940–1953), але до 1950-х цей тип коміксу завоював довіру завдяки *Mystery in Space* (1951–1966), *Space Adventures* (1952–1969) та *Weird Science* (1950–1953) [151].

До 1950-х років DC видавало тільки три комікси – *Superman*, *Batman* та *Wonder Woman* – а найбільш популярним серед всіх був *Captain Marvel*, який у той час був найбільш продуманий та доцільно організований. Він поєднував пригоди, ексцентричну розвагу, абсурдні історії, дивних лиходіїв та дії героїв, які були іронічні та щирі водночас [151]. Такий баланс було важко похитнути, тому Капітан Марвел став найпопулярнішим.

Кінець 1950-х та початок 1960-х є “срібним” періодом коміксів про супергероїв, тоді як DC відроджують героїв “золотої ери”, *The Flash* та *Green Lantern* і додають до їхньої команди все ще популярних героїв *Superman*, *Batman* та *Wonder Woman*. Так з’явився *The Justice League of America*, який продавався найкраще з-поміж усіх коміксів [151]. Успіх *Justice League of America* не пройшов повз увагу конкурентів DC. У 1961 р. *All-Star Comics* змінює назву на *Marvel* та випускає свій перший комікс. Мартін Гудмен, Стен Лі та Джек Кірбі створюють *The Fantastic Four*. Пізніше *The Avengers* відновлять Золотий період супергероїв коміксу. Такі комікси, як *The Incredible Hulk*, *Iron Man*, *X-Men*, *The Amazing Spider-Man*, представляли супергероїв, чиї драматичні дії привертали увагу читача [151]. З появою нових персонажів команда попередників збільшується та набуває все більшої популярності серед читачів.

У 1967 р. Роберт Крамб опублікував *Zap Comix*, цим самим започаткувавши андерграундний комікс “для дорослих”. Ґрунтуючись на контркультурі 60-х рр., комікс видавався малим тиражем та продавався в магазинах психодилічних аксесуарів. Комікс відкрито зображував інтим, наркотики та пародіював домінувальну культуру. Робота Крамба, яка була впливовою, часто аутобіографічною та суперечливою, надихала інших видавців на створення таких коміксів, як *Bijou Funnies*, *Young Lust*, *The Fabulous Furry Freak Brothers*, а феміністично налаштовані ілюстратори, такі як Тріна Роббінс, долучилися до створення *Wimmen’s Comix* [151]. Створення *Zap Comix*

знаменувало появу нового виду коміксу. Якщо комікс про супергероя був адресований дітям і дорослим, то андерграундний комікс був розрахований тільки на дорослих.

У 1970-х роках відбулося переосмислення коміксу як графічного роману. У 1978-му У. Айснер опублікував *A Contract With God*, однотомну збірку із чотирьох поєднаних історій про часи “Великої депресії” [151]. Завдяки емоційній глибині персонажів та реалістичній оповіді такі комікси почали сприйматися як література й мистецтво.

У 1980-х президент Рональд Рейган оголошує війну наркотикам та вводить Рейганоміку. Відлуння цієї епохи відображено в коміксах *Watchmen* та *The Dark Knight Returns*. На початку 1980-х років андерграундний ілюстратор Арт Шпігельман створює графічний роман *Maus*, у якому розповідає як про життя своїх батьків у час Голокосту, так і про травму, нанесену тими подіями. Двотомні мемуари отримали Пулітцерівську премію у 1992 році [151]. Як відповідь на терористичну атаку 11 вересня 2001 р. багато видавців та ілюстраторів створили збірки та випуски коміксів на пам'ять про цю подію. У коміксах про супергероїв багато лиходіїв зображаються терористами, а супергерої стають на варті безпеки своєї країни. У 2001 р. *Marvel* покидає *Comics Code Authority* для створення своєї власної. Через кілька років багато видавців відступили від традицій, коли тільки діти були основною аудиторією. Такі зміни призвели до того, що 2000 року *Marvel* випустили серію коміксів, які були розраховані й на старшу аудиторію. Комікси та інші медіа-форми переплітаються з величезною швидкістю: телевізійна сенсація *Buffy the Vampire Slayer* припинила своє існування в 2003 р. та продовжилася у формі коміксу [151]. Якщо на початку XXI ст. телевізійна форма медіа переходила в комікс, то в наступні роки спостерігається часткова зворотна тенденція: комікс зберігає свою звичну форму, однак стає сюжетом для багатьох голлівудських фільмів супергеройського контенту.

У сучасному світі комікс називають медіумом (інструментом/каналом збереження та передачі інформації), характерною особливістю якого є створення та поширення в електронному вигляді. Із кінця XX ст. супергерої

коміксів часто стають персонажами голлівудських фільмів. У ХХІ ст. комікс переплітається з кінематографом, а сучасний комікс вимагає нових технологій, щоб презентувати події на великому екрані якомога правдоподібніше.

**1.5.2. Формальні ознаки.** Комікси вважаються описовою формою, яка складається з малюнків, розташованих у чіткій послідовності [256]. С. Макклауд [218] та У. Айснер [161] наголошують, що “послідовне мистецтво” є унікальною ознакою коміксу. Комікси постають як форма візуального мистецтва, зображення в якому зазвичай поєднуються з текстом (у вигляді текстової хмари чи наративних блоків). Дж. Канненберг [194, р. 183] вважає картинку в коміксі візуальною оповіддю, а слово – текстовою оповіддю. Комікс охоплює як один, так і другий тип оповіді, які є рівноцінними способами презентації інформації.

Формальними ознаками коміксу є: а) поєднання слів та зображень; б) упорядкування зображень у блоки фрагментів, які графічно відділяються один від одного; в) наявність таких складових елементів [234, р. 7–10]:

– блок: кожна сторінка складається з кількох прямокутних рамок, які називаються блоками;

– інтервал: кожний блок відділений від інших білою смужкою, яка називається інтервалом;

– текстова хмара: використання текстової хмари, в якій знаходиться текст, є однією з головних характерних ознак коміксу. Інші види друкованого контенту, такі як дитячі ілюстровані книжки чи реклама, також містять слова та зображення, але використання текстових хмар є характерним тільки для коміксів [196, р. 156–157]. Текстові хмари містять пряму мову, але значна частина є наративною. Вони вказують на персонажа, який говорить. Текстові хмари можуть повідомляти про слова чи думку персонажів, а гострий кінець текстової хмари (хвіст) позначає персонажа;

– наративний блок: знаходиться не всередині фрагмента, оскільки він є окремою частиною, а наверху або внизу блоку. Текст у наративному блоці

втілює голос наратора та додає інформацію до діалогів у текстових хмарах [234, р. 7–10].

Використання зображень та тексту разом не є унікальною ознакою коміксу, але це спосіб, через який ці елементи взаємодіють один з одним [248, р. 5]. Саме впорядкування фрагментів у певній послідовності робить комікс відмінним від мультфільму, кожен фрагмент якого вимагає окремого кадру. Ілюстровані дитячі книги та комікси мають структурні відмінності [248, р. 5]. Різниця в структурі дитячої ілюстрованої книги та коміксу полягає в тому, що в дитячих книгах використовуються наративні блоки (*the caption*) замість текстових хмар (*the balloon*), а в коміксах – фрагментні блоки [248, р. 5] із текстовими хмарами та(або) наративними блоками.

У просторі коміксу графічні елементи можуть розміщуватися в текстових хмарах. Такі графічні елементи часто заміняють слова. Подібне відбувається поза текстовими хмарами, де візуальні елементи (знаки-символи чи інші графічні компоненти) можуть набувати властивостей, притаманних вербальним компонентам. Ще однією особливістю структури фрагмента коміксу є аудіальний канал передачі звуку, коли графічні елементи можуть відобразити шум, тріск, вибух тощо.

**1.5.3. Особливості коміксу про супергероя.** Жанрово комікси відзначалися широкою різноманітністю, щоб відповідати вподобанням усіх читачів. Основними типами англomовного коміксу є такі: супергеройський, манга, “епізод з життя”, гумор, документальний та науковий, наукова фантастика, жахи [173]. Комікс як медіум охоплює багато типів, які, в свою чергу, також можуть мати свою специфіку.

Американська індустрія коміксів зародилася в 30-х роках минулого століття з появою супергероїв [188]. Комікс про супергероя є найпопулярнішим серед англomовних коміксів. Комікси репрезентують таких героїв, як Супермен, Бетмен, Спайдермен, Люди Х, які зображені в костюмах та масках, чії екстраординарні можливості спрямовані на захист людства [173]. Супермен був

тим самим супергероєм, який привернув увагу читачів до коміксу. У 1938 р. Супермен дебютував у *Comics Action*. У 1960-х компанія *Marvel Comics* відновила комікс про супергероя та ввела багатьох інших персонажів, життя яких було присвячене усуненню глобальних проблем, однак не позбавлене елементів їхнього особистого життя. Такими героями, наприклад, були Спайдермен та Капітан Америка. Із розвитком індустрії коміксу, особливо тематики супергероя, з'являються нові персонажі із неймовірною силою та надприродними здібностями [188].

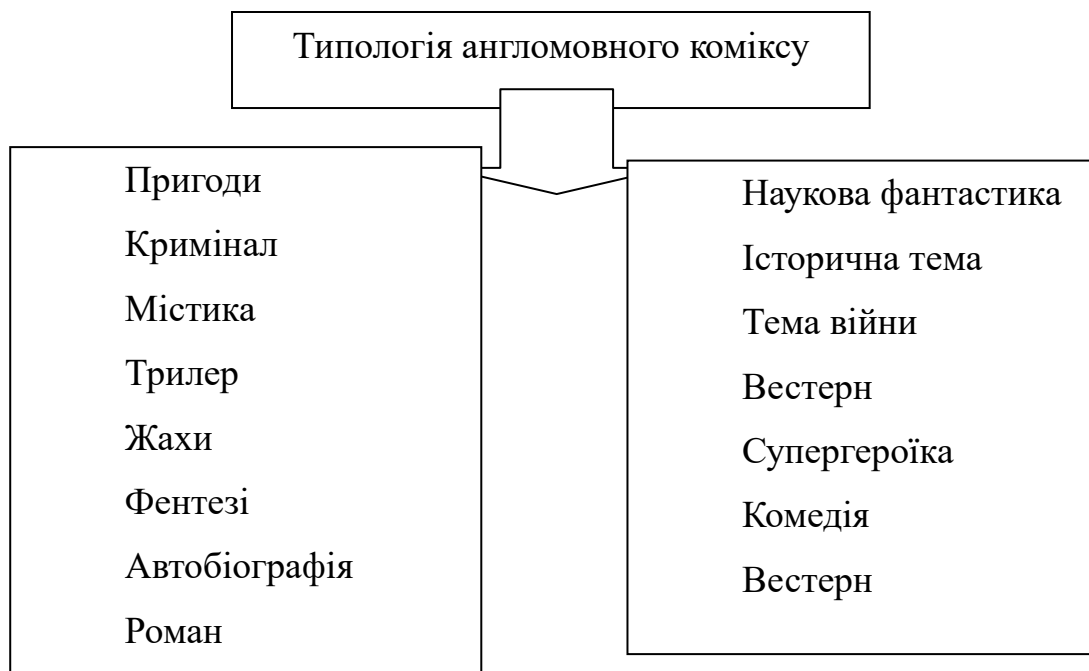
Насичений подіями, пригодами, легендарними героями, комікс про супергероїв часто розглядається як сучасна форма міфології [173]. З кожним періодом розвитку коміксу з'являються нові герої, з новими можливостями та новим виглядом, яких поєднує одна мета – боротьба зі злом. Пітер Куган називав Супермена “першим персонажем, який повністю відповідає якостям супергероя” [152, р. 175]. Специфіка коміксу про супергероя полягає в тому, що персонажі мають суперсилу та суперздібності, які роблять їх відмінними від звичайних персонажів. Після появи Супермена наступні персонажі наслідують ознаки супергероя (характерний зовнішній вигляд, боротьба зі злом, використання суперсили). Супергерої, як і їхні читачі, брали участь у Другій світовій війні. Супермен, як і Капітан Америка, є символами американського патріотизму. Комікс про супергероїв зображує Супермена та Капітана Америку не тільки як персонажів коміксу, але й як особистостей, які є символами патріотизму.

**1.5.4. Функціонування.** Комікси є впливовою медіаформою популярної культури, представленої у формі друку. На початку розвитку індустрії комікс не мав вагомого значення, але потім перетворився у графічно витончений та культурно маркований вид мистецтва [233]. У ХХІ ст. візуальні форми медіа через телебачення та інтернет мають значний вплив на формування думок та поглядів людини. Аудиторія коміксів охоплює як дітей, так і дорослих. Гортаючи комікси, читач стає учасником подій, які там відбуваються. Читачі

переживають історії, описані та відтворені візуально. Події, відображені в коміксах, часто пробуджують фантазію читачів.

Вдосконалення друкарських технологій призвело до зміни вигляду коміксу. На сьогодні фотографічна якість паперу та повнокольорові роботи є звичними при створенні коміксу [233]. Сучасний комікс є матеріалом для дослідження нових можливостей, які існують у сфері цифрової графіки. Багато популярних голлівудських фільмів створені на основі коміксів про супергероїв: Spider-man, Superman, Captain America, Batman, Daredevil, The Fantastic Four та інших.

**1.5.5. Типологія та класифікація коміксу.** Тематика коміксів вирізняється своєю різноманітністю і має перспективи набуття ознак ще одного літературного жанру. Типологія коміксу представлена такими напрямками, як пригоди, кримінал, містика, трилер, жахи, фентезі, наукова фантастика, історична тема, тема війни, вестерн, супергероїка, комедія, автобіографія, роман, вестерн та ін., серед яких особливо вагоме місце посідає саме супергероїка [145] (див. *рис. 1.1*). Таким чином, комікс як медіум може набувати жанрових ознак кожного із вищезазначених літературних жанрів.



*Рис. 1.1 Типологія англомовного коміксу*



Вибір теми супергероя та війни для нашого дослідження зумовлений зростанням уваги режисерів до коміксової індустрії та підвищенням популярності супергероїки серед читачів коміксів, а також кінолюбителів. Публікація на веб-сайті Нью-Йоркської Академії Кіно так пояснює підвищений інтерес до супергероїки: “Приблизно в останні десять років спостерігається збільшення кількості фільмів про супергероїв за участю найбільш оплачуваних акторів світу. Якщо в 1990-х роках блокбастери на зразок “Парк Юрського періоду”, “Титанік” та “Хоробре серце” були окремими кінопопеями, то сьогодні найбільш прибутковими кінокартинами є, передусім, фільми про супергероїв, в основі яких є поєднання таких факторів, як ескейпізм, найсучасніші спецефекти, а також старіша, багатша аудиторія коміксової індустрії. Найголовнішим фактором, який зумовив такий вплив супергероїки на кінематограф, стала економічна криза 2008 року. У людей виникало раптове бажання ескейпізму в інший світ, де супергерої завжди перемагають зло, а різниця між добром і злом відчутна. Крім того, розвиток комп’ютерних технологій сприяв створенню більш реалістичних та правдоподібних спецефектів” [247]. Надзвичайна популярність супергероїки серед читачів коміксів та підвищений інтерес серед мілленіалів (покоління, народжене в період 1981–2001 рр. [251]) зумовили вибір матеріалу дослідження.

Наприкінці 1970-х років комікс отримав більш інтелектуальне призначення та почав привертати увагу науковців, особливо в Європі. Така зміна перспективи знаменувалася публікацією першого “графічного роману” – “*A contract with God*”, який був призначений саме для дорослих. Комікс, створений художником А. Шпігельманом (1986), *Maus*, зображав життя в концентраційному таборі Аушвіц. Цей комікс постав як форма мистецтва для дорослих [234, р. 3]. Зараз у Європі та Латинській Америці, а також у Канаді та Японії комікси розглядають як культурні та художні роботи [248, р. 4].

У роботі комікс трактується як мультимодальний, візуально-графічний текст, що є масивом вербальних та невербальних засобів, розташованих у послідовності, які функціонують для синхронного взаємодоповнення

пiкторiального наративу та створюють зв'язну розповiдь. Вербальна та вiзуальна частини комiксу фiксують просторово-часовi межi оповiдi в комiксi. Два модуси можуть збiгатися в тому, що вони повiдомляють; також вони можуть по-рiзному оповiдати одну i ту ж саму подiю. Шляхи взаємодiї вербального та вiзуального модусiв мають комплексний характер [228].

Комiкс можна класифiкувати за такими ознаками: а) цiльова аудиторiя (дiти, дорослi), б) рiвень змiстового наповнення (iнтелектуальнi, розважальнi), в) вiднесення до лiтературного жанру (драма, детектив, фентезi, хоррор, наукова фантастика тощо), г) за краiною виникнення (американськiй, британськiй, японськiй (манга), французькiй та iн.), д) за образами персонажiв (супергерой, антигерой, лиходiй, кумеднi тварини). Комiкс може набувати жанрових ознак багатьох лiтературних жанрiв, що безпосередньо залежить вiд аудиторiї та рiвня наповнення змiсту.

### **1.6. Комiкс як особливий тип мовного знака**

Поняття мовного знака невид'ємне вiд фiлософського та лiнгвiстичного пiдходу до розумiння його природи. Для того щоб зрозумiти специфiку мовного знака, необхідно визначити його початкову парадигму, яка ґрунтується на фiлософських тлумаченнях. Найголовнiшою функцiєю мовного знака є "його здатнiсть задовольняти головнi розумовi та вiдображенi процеси, якi притаманнi людинi, – узагальнювати (iнтегрувати) та конкретизувати (диференцiювати), абстраговано та опосередковано представляти iнтелектуальний змiст, який закрiплений за певним знаком iсторично [29].

У фiлософському розумiннi знак (лат. *nota* – мiтка, знак, карб) є матерiальним предметом, що виступає як замiнник iншого предмета, вiдношення чи властивостi в процесi спiлкування, а також використовується для отримання, зберiгання та передачi iнформацiї. Сукупнiсть упорядкованих за певними правилами знакiв створює знакову систему. Звичайна лiтера є прикладом знака, а мова – прикладом знакової системи. Знак вiдiграє пiзнавальну роль тiльки в тому випадку, якщо з ним зiставляється конкретний

зміст, який називається значенням. Знак може мати “власний” і “невласний” зміст. Значення знака – це його “невласний” зміст, тоді як “власний зміст” охоплює його фізичні властивості, такі як розмір, колір, незмінність, конфігурація тощо. Матеріальний предмет функціонує як знак тільки тоді, коли поєднуються його “власний” і “невласний” зміст [123, с. 228]. Ч. Пірс вважає, що знак (*або* репрезентамен) є чимось, що має для когось конкретне значення в певному відношенні. Знак адресується комусь, а тому створює в розумінні конкретної людини еквівалентний знак або навіть складніший, який лінгвіст називає інтерпретантою попереднього знака [230]. З філософського розуміння знака впливає лінгвістичний підхід до його тлумачення як матеріального явища, предмета чи події, котрі в процесі спілкування репрезентують інші предмети та їхні характеристики. Матеріальна природа мовного знака пояснюється його ідеальною функцією – підтримувати у свідомості людей його зв'язок із сутностями, які він позначає, тобто реальними об'єктивними явищами та їхнім відображенням у свідомості носіїв мови [93]. Сукупність мовних знаків створює вербальний контент коміксу, в той час як позамовний знак відображається в системі екстралінгвальних мовних елементів.

Ф. де Соссюр стверджував, що властивостями мовного знака є такі: довільність (умовність), яка сприяє зближенню мовних та немовних знаків через відсутність природного зв'язку між позначуванним та позначувальним; лінійність (звуки у слові вимовляються послідовно в часовій протяжності, писемні знаки характеризуються ще й просторовою лінійністю), змінність [82]. У лінгвістиці існує кілька підходів до вивчення мовного знака. Американський філософ Ч. Пірс аналізує мовний знак як універсалію, яка є будь-чим раціональним та має певний зміст. Вчений вважав, що одиниці мови – слова та речення – є лише підкласом велетенської знакової системи. Ч. Пірс вводить два поняття, “знак” і “репрезентамен”. На його думку, знак є раціональним репрезентаменом будь-якої дійсності. У працях, присвячених природі знака, Ч. Пірс намагається класифікувати знаки [229].

Для дослідження проблеми знака, Ч. Пірс вводить термін “семіозис”, який використовує для опису процесу інтерпретації знаків на позначення об’єктів, до яких вони відносяться. Ч. Пірс розглядає семіозис як дію або вплив, що передбачають відношення між трьома елементами – знаком (*sign*), об’єктом (*object*) та інтерпретантою (*interpretant*) – семіотичною тріадою, яка не відображається у парних співвідношеннях між компонентами, а тільки через їхню єдність [229].

*Знак*, або *репрезентамен*, відображає щось, що існує для позначення чогось у певному обсязі або контексті. Знак створює в свідомості людини еквівалентний або більш комплексний знак, який називається *інтерпретантою* початкового знака. Такий знак означає *об’єкт*, але співвідноситься з ним не повністю, а тільки з конкретною ідеєю, яка є основою репрезентамену. Ч. Пірс вважає, що “ідея” має дещо платонічне розуміння побутової розмови, в якій одна людина одразу розуміє думку іншої в процесі спілкування; коли пізніше людина відтворює хоч секунду тієї розмови, то згадує ту саму думку [229, р. 99]. *Знак*, чи *репрезентамен*, є першим у тріаді семіотики та співвідноситься із *об’єктом*, щоб визначити *інтерпретанту*. Тріадичне відношення є особливим, оскільки три складники пов’язані безпосередньо, без наявності будь-яких діадичних (парних) відношень. Саме тому інтерпретанта не може бути в діадичному відношенні до об’єкта, а повинна бути в такій позиції, як і знак [229, р. 99–100].

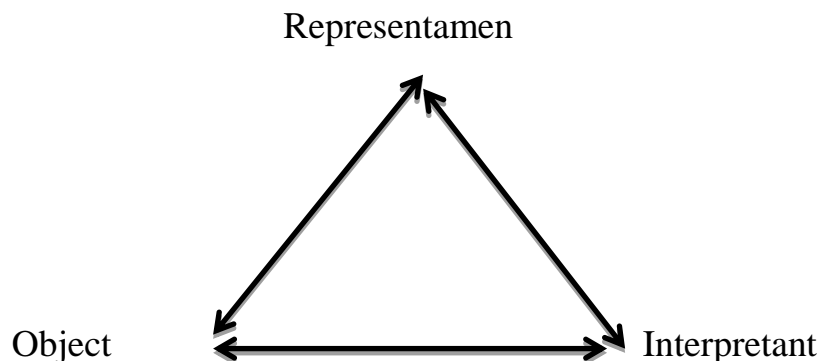


Рис. 1.2. Семіотична тріада Ч. Пірса

За класифікацією Ч. Пірса, знаки поділяються на ікони (*icon*), індекси (*index*) та символи (*symbol*) [229, p. 102].

*Ікона* – це значок, який відноситься до позначуваного об’єкта на підставі зовнішньої подібності. Ікона не функціонує як знак до моменту створення об’єкта [229, p.102]. Прикладом такого типу знака може бути фотографія.

*Індекс* – це знак, який відносить до об’єкта і скеровує думку читача до нього; індекс відсилає до об’єкта не через схожість із ним, а тому, що він має динамічний зв’язок з об’єктом та людською пам’яттю, для якої він функціонує як знак” [229, p.102]. Прикладом індексів можуть бути попереджувальні знаки.

*Символ* – це знак, який не має подібності з означуваним об’єктом, але має конвенції значень, які йому притаманні; символ використовується і розуміється таким, як є, незалежно від мотивів. Символами можуть бути слова, оскільки вони пов’язані з означуваними речами не за подібністю, а за узгодженням у вживанні слів для конкретних об’єктів [229, p.102].

Заслуговує уваги теорія сутності коміксу як мовного явища, яку представив у своїй праці “*The Visual Language of Comics*” відомий психолог каліфорнійського університету в Сан Дієго, Ніл Кон [150]. Науковець стверджує, що зображення в коміксі є іншою формою мови зі своїм вокабуляром, граматиною та синтаксисом. Н. Кон пояснює, що люди мають тільки три методи передачі думки: ми вимовляємо звуки завдяки артикуляційному апарату, можемо передавати інформацію жестами та мімікою і можемо намалювати щось. Н. Кон вважає, що коли ці канали створення значення структуруються в ланцюг, тоді створюється мова [150]. Комікси мають базову структуру мови з визначеним набором елементів, які можуть поєднуватися в різний спосіб та нести певний контент. Основою такого принципу є візуальна мова, передана за допомогою засобів графодеривації. Такими засобами можуть бути текстова хмара, наративний блок, лінії для позначення зміни стану чи руху тощо.

Автори коміксів порівнюють процес створення коміксу з процесом мовним. Джек Кірбі, один із найкращих і найвпливовіших ілюстраторів

американського коміксу, стверджував, що він увесь час писав і робив це у формі картинок [197]. Так само творець японського коміксу Осаму Тедзука запевняв, що він не вважає комікс картинками, насправді він не малює, а пише історію за допомогою особливого типу символів [235].

Власне комікси не є мовою, але передані візуальною мовою так само, як журнали чи романи написані англійською чи іншою мовою. Це робить комікс написаним двома мовами – вербальною та візуальною – аналогічно, як мультимодальність людського вираження відбувається за допомогою жестів [148; 149, р. 93; 220; 221]. Структуровані послідовні звуки трансформуються у мови світу, структуровані послідовні рухи тіла трансформуються у мову жестів, а структуровані послідовні зображення перетворюються у візуальну мову.

Використання “візуальної мови” полягає у створенні систематичних схем графічної репрезентації разом зі структурами, які їх зв’язують у послідовність. Словесна мова не має універсальної маніфестації, а візуальна мова відрізняється культурно [149, р. 97]. Як і вербальна, візуальна мова передає відмінності між предметами, які мають як фіксовані, так і вільні форми. Наприклад, лінії руху та текстові хмари є фіксованими формами, які не можуть існувати без зв’язку з героєм коміксу [149, р. 112].

### **1.7. Візуальна мова коміксу**

Сучасний текст є результатом застосування словесних засобів мовної системи та її гетерогенних складових. Сприйняття тексту є важливим елементом для читача, оскільки тільки так можна зрозуміти функціонування мови та використання її автором певного твору [17, с. 88]. “Художній текст створює образ, який здатен відобразити переживання автора і зробити його відкритим для читача” [67].

Невербальні компоненти функціонують для акцентування, утриманні уваги комуніканта та організації процесу спілкування [50]. Б. Плотніков виокремлює чотири категорії невербальних знаків у текстах: натуралістичні (малюнки з природи, фотографії, схеми тощо), художні (картини та малюнки

естетичної цінності), символічні (знаки-формули) та художньо-символічні (гротески, карикатури) [102, с. 59].

Хоча комунікація різноманітна у своїй формі, її незмінна сутність полягає у передачі повідомлення, тоді як сама інформація цієї властивості не має [38]. Як стверджує Г. Почепцов, візуальне повідомлення сприймається читачем як невідредаговане, а тому легше проходить крізь фільтр недовіри [106, с. 27]. Невербальний компонент відображає свій індивідуальний та етноспецифічний характер [116, с. 94–112]. У коміксах інформація сприймається здебільшого візуально, тому графічний компонент є необхідним елементом організації коміксу, де вербальна частина супроводжує візуальну і навпаки.

У. Айснер використовував термін “нарративне мистецтво” для опису коміксу. Це поняття пізніше поглибив С. Макклауд, стверджуючи, що комікс є “з’єднаними ілюстраціями та іншими візуальними елементами у визначеній послідовності” [219, р. 9]. Саме послідовність є ключовим елементом обох визначень: ланцюг зображень, які читаються одне за одним для отримання інформації. Комікси відрізняються від звичайних мультфільмів тим, що створюють складнішу нарративну форму через послідовну просторову організацію.

Головною ознакою коміксів є наявність блоків текстового простору, окремих кадрів, які розміщені в певному порядку. Зазвичай такі блоки мають прямокутні межі, хоча можуть бути будь-якої форми або навіть не мати меж взагалі. Однак відсутність меж можлива тільки тоді, коли читач чітко розуміє, де закінчується один фрагмент коміксу та починається наступний. Зовнішні межі, як правило, порожні. Кожний блок, зазвичай, містить ілюстровані зображення, в тому числі (але не обмежуючись ними) малюнки, картинки, фотографії, а також тексти та мовні фрагменти. Блоки коміксу загалом читаються в такій послідовності, як звичайний текст. Вербальна частина в коміксах має різні форми прояву, зокрема діалогу, нарративу, авторських коментарів, роз’яснення тощо. Незважаючи на особливість текстового простору та форми прояву вербальної частини коміксу, саме контекст та його цілісність є

ключовим аспектом. Це пояснюється тим, що значення фрагмента зрозуміле для читача тільки у випадку нероздільного сприйняття як вербальних, так і невербальних засобів мультимодального тексту.

Враховуючи той факт, що послідовність текстового простору є невід’ємним аспектом коміксу, читач повинен “подолати розрив” між зображеннями для того, щоб побудувати цілу розповідь. Поєднання тексту та зображення надає багато переваг для розвитку навичок виведення логічного сенсу. Хоча комікс розглядається як історія, він також може аналізуватися як текст, написаний візуальною мовою. Це передбачає розуміння візуальних елементів та того, як вони були відібрані художником-ілюстратором для максимального досягнення авторської інтенції та візуальної привабливості. Написи над зображеннями (нарративні блоки) у текстовому просторі можуть підсилювати значення ілюстрацій та коментувати події.

Актуалізуючи проблему візуалізації графічного дизайну, О. Черневич стверджує, що “візуальна настанова” необхідна, оскільки “вона робить візуальну сторону світу – об’єкт настанови – значущою, важливою, такою, що має сенс”. Значення візуальної настанови полягає в тому, що саме “візуальна настанова розкриває людині світ через текст” [125, с. 18]. О. Черневич розглядає текст як семіотичне поняття: “У семіотиці текст може бути представлений через писемну та усну форму, послідовність скульптурних та графічних зображень, музичні фрази, архітектурні комплекси, жести, предмети побуту тощо” [125, с. 20]. О. Черневич пояснює, що “функціонування візуального тексту як самостійного об’єкта пов’язане із графічним дизайном і прикладною графікою, де чітко визначена адресність інформації постає необхідною умовою роботи” [125, с. 20].

Візуальна мова у графічному дизайні має свою певну структуру, яка складається з нескінченної конфігурації виражальних мовних засобів. Тож, візуальна мова охоплює візуальні повідомлення для збереження та передачі інформації [40]. Такі повідомлення мають специфічні дискретні знаки (одиниці), які поєднуються у специфічні конструкції зі своєрідними



характеристиками [40]. Візуальна мова коміксу передбачає подачу інформації через окремі знаки чи систему знаків, які визначають якість чи значущість інформації.

Зображення в коміксі передають ідеї та значення, а їхнє декодування вимагає досвідченості та навичок читача. М. Перет стверджує, що існує діалектичний зв'язок між словом та зображенням, які синтезуються в єдине ціле. Автор коміксу створює як словесну, так і пікторіальну мову, яка є настільки ж продуктивною у передачі інформації [257, р. 19]. Як у словесній мові вербальні елементи вимовляються послідовно, так і візуальні елементи коміксу розташовані послідовно і мають сприйматися цілісно.

Розуміння візуальних елементів та способи маніпулювання ними для досягнення конкретного ефекту є одними із ключових поглядів на візуальну грамотність читача. Візуальними елементами коміксу є лінія, форма, порядок, текстура, композиція, колір, тон. Завдяки маніпулюванню кожним із них художник-ілюстратор може створити у коміксі певну візуальну композицію, яка буде мати вплив на сприйняття фрагмента читачем. Для достовірного тлумачення повідомлення коміксу необхідно враховувати всі аспекти візуалізації та вербалізації кожного фрагмента. Візуальні елементи у поєднанні із вербальними засобами мають конотативний смисл.

Термін “*co-mix*” запропонував А. Шпігельман, щоб пояснити поєднання слів та зображень в коміксі [243]. Д. Джейкобз також зосереджується на формальних властивостях коміксів з метою підтвердження того, що саме зіставлення зображення і слів робить комікс відмінним від інших видів тексту [186, р. 64]. Насправді практика мультимодальної оповіді коміксів не обмежується об'єднанням слів та зображень. У коміксі застосовуються різні стилі та шрифти у вербальній частині, а також різні візуальні стилі та типи зображень у візуальній частині [228]. Візуальна грамотність є необхідною навичкою-передумовою читачів для трактування інфографіки візуальної оповіді.

Термін “інфографіка” позначає створення повідомлення інформаційного характеру за допомогою графіки. В 1982 році американське видання “USA Today” вперше поєднало картинки з текстовими коментарями. Читачі з захопленням сприйняли таку стратегію. У пресі зрозуміли переваги візуального способу передачі інформації: малюнок може замінити довгий текст, робить повідомлення чіткішим та швидко сприймається [94].

Визначення явища візуальної грамотності, яке запропонував О. Хакслі у 1942 р., передбачає наступну формулу : відчуття + сприйняття = бачення. Медіа стимулює нервову систему (“відчуття”) перед формуванням бачення читачем. У дослідженні явища візуальної грамотності застосовуються принципи “гештальту” (цілісності), які виявляють, як мозок організовує візуальну інформацію в єдине ціле, яке є більшим за суму його частин. Це означає, що мозок намагається виявити смисл візуальних форм (фігур, ліній, крапок, руху і кольору). Ми сприймаємо те, що бачимо, відповідно до відмінності, подібності, віддаленості, непереривності, фігури і фону, напряму або завершення (заповнення відсутньою інформацією, необхідною для побудови цілісної картини) [159, р. 278]. Правило “гештальт” реалізується через пізнавання візуальних об’єктів та лінгвістичних повідомлень у фрагментах. Через сприйняття візуальної картини текстового блоку читач формує та визначає сенс фрагмента.

Письмовий дискурс може сприйматися візуально, оскільки, крім вербальних компонентів, охоплює безліч візуально-графічних засобів, таких як колір, шрифт, графічний знак тощо. Саме це різноманіття формує сучасне поняття мультимодальності тексту. Візуальний текст вимагає створення автором та інтерпретації читачем візуальних позначок, інтервалу, кольору, шрифту, стилю та інших засобів репрезентації інформації [191].

Мультимодальний підхід до розуміння та аналізу тексту ґрунтується на тлумаченні різних візуальних засобів як необхідних його складових, а не просто зовнішнього оформлення [191]. У деяких текстах письмова частина текстового простору є домінантною, в той час як в інших текстах вона існує у меншому

обсязі або її немає взагалі [191]. Обсяг вербальної або візуальної частини зумовлюється вибором автора та його інтенцією у створенні мультимодального тексту.

### 1.8. Структура коміксу

Кожна сторінка коміксу складається із прямокутних рамок, які називають блоками. На сторінці коміксу переважно розташовано від шести до дев'яти блоків, які демонструють нерухомий малюнок або момент дії. Текстова хмара (*the balloon*) є елементом, який викликає у читачів найбільше асоціацій з коміксом [234, р. 9]. Текстова хмара – це простір, у якому подається найбільша частина тексту. Зазвичай текстові хмари мають овальну форму, тобто, власне, є хмароподібними, хоча інші форми також можливі. Хвіст хмари вказує на персонажа (Додаток В, рис. В.1). Зазвичай хвіст виглядає як маленька проекція із загостреним кінцем. Функцію хвоста можна прирівняти до функції фрази “*he said*” та “*he thought*” у прямій мові.

Напис (*the caption*) є ще одним елементом коміксу, який містить вербальні елементи. Порівняно з текстовими хмарами, напис не розташований всередині блоку, а є окремим елементом, часто зверху блоку або внизу чи зліва. Зазвичай текст, який міститься в написах, репрезентує наратора, дуже схожого до фонового голосу, який інколи присутній у фільмах [234, р. 10].

Комікс охоплює пікторіальний наратив або виклад інформації, в якому слова (часто вміщені в текстових хмарах у складі контенту візуальної частини) зазвичай доповнюють значення візуальної частини коміксу та навпаки [257].

Комікс є особливим видом тексту завдяки поєднанню вербальних та візуальних елементів, комбінації яких мають такі маніфестації: текст та зображення, текст та графічні елементи. Незважаючи на те, що вербальний та візуально-графічний компоненти виконують функцію взаємодоповнення, мовні засоби є більш зрозумілими та чіткими за значенням для читача, оскільки у них немає ніяких семіотичних бар'єрів. Через вербальний канал комунікації читач краще засвоює інформацію.

Ключовим аспектом упорядкування візуального контенту в англomовному коміксі є саме розділення блоків. Тому ширина інтервалу не є важливим елементом. Деякі автори коміксів розміщують блоки один біля одного, без інтервалів між ними, але це пояснюється тільки авторською стилістикою.

Інтервал у коміксі (*the gutter*) є білою смугою, яка розділяє блоки. В окремих випадках інтервал передбачає відсутність певних елементів чи дій, які читач має уявити для продовження розповіді. Інтервал між фрагментами коміксу схожий до інтервалу в тексті наративу: завжди є певна кількість інформації, яка пропускається в наративі, а читач має доміслити [234, p. 52].

Структура коміксу є незмінною для всіх типів англomовного коміксу: поділ історії на фрагментні блоки (прямокутне оформлення), текстова хмара з репліками персонажів, напис над фрагментами та інтервал. Однак фрагментні блоки, текстові хмари та написи можуть мати фонове оформлення і різний розмір.

### **1.9. Вербальні та невербальні компоненти коміксу**

І. А. Бехта стверджує, що художній текст охоплює текстові знаки, які визначають не передбачений мовою-системою зміст [13, с. 32]. Будь-яке висловлювання охоплює певний набір семантично та синтаксично організованих словесних знаків, котрі беруть участь у комунікації [22, с. 9]. Вербальні компоненти фрагмента коміксу охоплюють слова, словосполучення, речення, тексти, які передають інформацію. Вербальні засоби є найважливішими в комунікативному акті, оскільки вони репрезентують ключові значення фрагментів. Такі засоби представлені на фонетичному, лексичному, синтаксичному, текстовому рівнях у формі текстових хмар (*the balloon*) та наративних блоків (*caption*). У коміксах наратив міститься в блоках написів до фрагментів (*caption*) чи текстових хмарах (*the balloon*), які відділяють наратив від зображення у текстовому просторі. У такому випадку вербальний компонент текстового простору коміксу функціонує як цілісна есенція комунікації між автором та читачем.

Суть вербального компонента англомовного коміксу можна представити у вигляді такої схеми

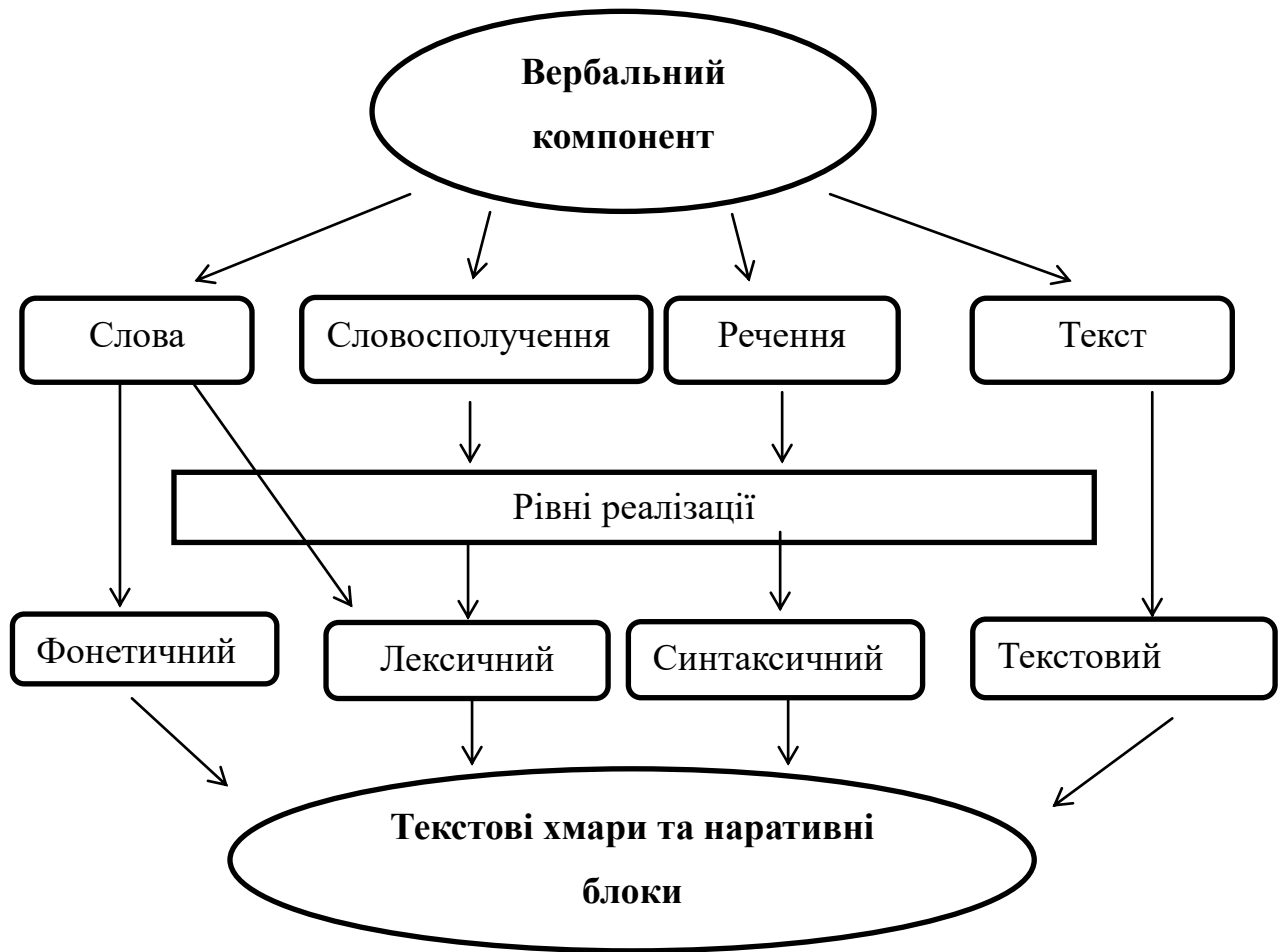


Рис. 1.3. Вербальний компонент коміксу та його реалізація

Виходячи із представленої вище схеми значення та реалізації вербального компонента, можна зробити логічний висновок про те, що вербальний компонент кадру коміксу реалізується на певному рівні: окреме слово може реалізуватися на фонетичному рівні; слова та словосполучення охоплюють лексичний рівень, синтаксичний рівень представлений типологією речення, текст утворює монологи та діалоги, які репрезентують текстовий рівень. Ключовим у цій схемі виступає слово, оскільки воно може реалізуватися не тільки на фонетичному рівні, але й на лексичному, і може бути повнозначним або службовим елементом у складі словосполучення чи речення.

Вербальна частина англомовного візуально-графічного тексту є найголовнішим елементом комунікації. Вербальний елемент коміксу

знаходиться в наративному блоці чи текстовій хмарі фрагмента. У більшості випадків текст у наративному блоці подається на кольоровому фоні, що робить контент ще виразнішим. У текстових хмарах текстовий контент може актуалізуватися через додаткові екстралінгвальні параметри, такі як шрифт, колір, напівжирне виділення тексту, додаткові знаки та інші засоби.

Особливе значення серед вербальних компонентів коміксу має категорія дейксису, яка є однією з найважливіших у мовній комунікації, оскільки дейксис сприяє ефективному тлумаченню комунікативного акту. Важливість цієї категорії полягає в тому, що мовну комунікацію неможливо побудувати без наявності дейктичних елементів, оскільки сказане реалізується тільки зі вказівкою на особу (суб'єкт), час і простір. Дж. Лайонз визначає дейктичний маркер як лексичний засіб, до складу значення якого входить ідентифікація об'єкта – предмета, певного моменту часу, ситуації тощо – через його відношення до мовного акту, його учасників або контексту. Дейктична лексика егоцентрична, що передбачає утвердження центру дейксису – “Я” мовця, яке визначає просторово-часові координати [216].

Дж. Лайонз та Ч. Філмор класифікують дейксис як персональний (I, you, we), просторовий (this, that, here, there) та часовий (now, today, yesterday). Продовжуючи класифікацію Дж. Лайонза [216] та Ч. Філмора [166], С. Левінсон додав ще два типи дейксису, а саме соціальний та дискурсивний. Соціальний дейксис вказує на соціальні відмінності, особливо такі, які стосуються соціальних взаємовідносин між мовцем та адресатом, або мовцем та референтом. Дискурсивний дейксис вказує на частину дискурсу, в якій знаходиться висловлення [212].

Ч. Філмор вважає, що найсуттєвіші прояви дейктичних категорій зосереджені в системі особових займенників *I, you, he, she, it, we, they*, вказівних займенників *this, these etc.*, а також часових форм, наприклад, *walk, walked*.

*Персональний* дейксис локалізує суть контенту стосовно мовця чи(або) слухача [177]. Займенники 1-ї та 2-ї особи зазвичай визначають мовця та слухача, які є активними учасниками комунікації, а займенники 3-ї особи

вказують на віддаленого учасника комунікації, який не є активним учасником [215]. Займенники 3-ї особи можуть мати анафоричне значення у випадку, коли референція здійснюється на учасника, який уже був раніше відреконструований в тексті.

*Просторовий* дейксис вказує на локалізацію мовця чи наратора. Найпоширенішими дейктичними маркерами просторового дейксису є вказівні займенники *this/that, these/those*, а також прислівники *here/there* та прийменники *in/on* [212]. Просторовий дейксис вказує на близькість до (чи віддаленість від) мовця (*this/that*). Ч. Філмор [166] наголошує, що дейктична вказівка може здійснюватися двома шляхами: жестикулятивним та символічним. У першому випадку необхідно спостерігати за комунікацією для того, щоб визначити референта. Символічна вказівка охоплює інформацію про комунікативну ситуацію. С. Левінсон [212, р. 86] ілюструє ці два випадки такими прикладами: *This finger hurts* (необхідна жестикулятивна вказівка), *This city stinks* (ширший ситуативний контент на символічному рівні без жестикулятивної вказівки).

Вказівка на часову та просторову локалізацію факту, який згадується в тексті виражається прислівниками місця і часу [127]. Просторовий дейксис вживається для актуалізації конкретного місця в просторі. Просторові відношення розглядаються в площині навколишнього, соціокультурного та психологічного світу, а дейктичні маркери цього типу можуть функціонувати як вказівки на продовження дії у просторі. Простір розглядається нами не тільки як система відношень між людиною і оточуючим світом, але також як відношення простору й речей.

Згідно з теорією дейктичного зсуву (*Deitic Shift Theory*), дейктичні маркери формують дейктичний простір. Вказівні займенники виражають центр координації і ставлення об'єкта до цього центру; проте їх основним призначенням є не вказівка місця розташування, а вказівка факту наявності об'єкта в конкретній ситуації. Вказівні займенники виконують атрактивну функцію залучення уваги читача.

Часовий дейксис вказує на конкретні часові точки та інтервали часу, в межах яких відбувається комунікація. Дж. Лайонз вважає, що час розглядається у двох перспективах: час сталий – світ рухається від минулого до майбутнього; світ сталий – час іде з минулого в майбутнє. Лінгвіст розрізняє точний календарний час (*September*) та некалендарний час (*tomorrow*). Часовий дейксис відображається через дейктичні маркери та часові протиставлення [216].

Дж. Лакоф і М. Джонсон наголошували на використанні “просторових орієнтацій”. Просторові орієнтації (розміщення чогось в просторі) виникають тому, що ми уявляємо речі або явища, які є перед нами, під нами, вище нас тощо. Крім того, якщо ми “організуємо всю систему понять по відношенню один до одного”, то ми маємо справу із “орієнтаційними метафорами” [207]. Таким чином, ми можемо іноді зв’язати абстрактні ідеї, які насправді не мають розташування, з певним місцем у просторі.

Час є однією з основних категорій, необхідних для здійснення висловлення. Категорія темпоральності охоплює всі рівні мовної системи і представляє єдність граматичних і лексичних засобів вираження часу. Для темпорального дейксису істотні дві характеристики: напрям (від минулого до майбутнього) і розташування на шкалі часу (відносно початку координат). У працях Г. Рейхенбаха, часовий дейксис описується за допомогою трьох понять: час мовлення (*speech time*), час події (*event time*) і точка відліку в часі (*reference time*). Маркери темпорального дейксису охоплюють слова, які характеризують часовий аспект існування, дії чи впливу об’єкта шляхом співвідносного позначення цього моменту стосовно будь-якого іншого моменту, що характеризує подію, чуттєво сприймається комунікантами [184, р. 240].

На відміну від візуальної частини тексту, вербальна передає більше інформації, а візуальний компонент супроводжує вербальну інформацію, створюючи нові поняття та додаткові значення [17, с. 88–89]. Це пояснюється тим, що будь-які візуальні засоби привертають увагу та справляють конкретне враження [17, с. 89]. У коміксі про супергероя читач може отримати певну



інформацію про події тільки з малюнків. Однак вербальний елемент необхідний для повноцінного сприйняття змісту коміксу.

Невербальні засоби мультимодального тексту ми аналізуємо крізь призму вивчення соматикону як нового об'єкта дослідження в лінгвістиці, який передбачає вивчення простору тілесності (невербальної комунікації), що уможливорює репрезентацію життєвого і ментального світу особистості через засоби невербальної семіотики (жести, міміку, голос, стиль і колір одягу тощо) [123].

Соматикон у дискурсі створюється через первинний (невербальний знак) та вторинний (номінація невербального знака) невербальний семіозис. Комунікативна цінність невербальних знаків полягає в тому, що вони є проявом когнітивної здатності мовця, регулярно застосовуються у процесі спілкування та узгоджуються з вербальними знаками [115, с.123].

Основою соматикону є невербалістика, яка визначається як лінгвістична наука про невербальне знакове самовираження та комунікативну поведінку мовця в різних дискурсивних практиках. Автори терміна розуміють соматикон як прагматично зумовлену сукупність невербальних знаків спілкування та їхні номінації, а синтагматика та парадигматика цих знаків формують семіотичний простір тілесності в дискурсі [115, с. 123].

“Невербальні сигнали є когнітивними здатностями особистості, які передують мові та трансформують мотивований, примітивний знак руху тіла людини в невербальний комунікативний і конвенційний знак. Таким чином, тілесність мовця є передмовним дискурсом, який закріплює функціональну та когнітивну роль рудиментів спілкування” [115, с.123].

Існує чотири чіткі тенденції в композиції коміксу: нарративне переривання (*narrative breakdown*) – розділення історії на блоки текстового простору; структура (*composition*) – узгодження розташування пікторіальних елементів всередині блоку; схема (*layout*) – узгодження блоків та їхніх розмірів і форм на сторінці; стиль (*style*) – високоіндивідуальний метод створення зображення ілюстратором, його авторський підхід [181, р. 152].

Загалом наративне переривання регулює часові рамки оповіді. Через маніпулювання часом ілюстратор створює драматичні моменти. Планування сторінки та структура блоку можуть підкреслювати драматичні ефекти часу через акцентуалізацію певних елементів історії чи події [181, р. 9–10].

Особливими елементами контексту у мультимодальному тексті є лапки, велика літера та курсив [17]. Таке графічне маркування є носієм додаткової інформації, оскільки за допомогою певного графічного маркера читач може легко розпізнати мету автора у передачі повідомлення [17].

Н. Драган-Іванець виокремлює три аспекти графічної неоднорідності тексту: 1) шрифтове варіювання; 2) нелітерна графіка; 3) графічний образ текстового елемента, який сприймається візуально [53, с. 228]. Одним з екстралінгвальних засобів, які часто застосовують у коміксах, є виокремлення напівжирним шрифтом, яке актуалізує окремі елементи тексту та повертає до них увагу читача.

Екстралінгвальні засоби, наявні в мультимодальному тексті, розрізняють за трьома критеріями: ступенем прив'язаності до вербальних елементів тексту, функціями в тексті, важливістю в організації структури тексту [83, с. 81], які визначають вплив невербальних елементів на організаційну структуру текстового простору та актуалізацію вербальної частини. Роль екстралінгвальних засобів у візуально-графічному тексті пояснюється їхнім потенціалом до розкриття методів взаємодії вербальних та невербальних засобів та їх функцій.

Параграфемні елементи належать до невербальних графічних елементів актуалізації вербального компонента коміксу. На думку Є. Єліної [56], параграфемні елементи мультимодального візуально-графічного тексту поділяються на синграфеміку, параграфеміку, супраграфеміку та топографеміку. До засобів *синграфеміки* належить пунктуаційне варіювання. *Топографеміка* охоплює варіювання просторового розміщення тексту. *Супраграфеміка* зосереджена на шрифтовому варіюванні двох способів актуалізації: 1) зміна кольору, кеглю та розміру; 2) зміна розміру та кольору

літер. Зазвичай синграфеміку, топографеміку та параграфеміку використовують не окремо, а разом із шрифтовими варіюваннями. До засобів *параграфеміки* належать графічні спотворення (викривлення та перекручування), які поділяються на дві групи: графічні виокремлення, через які можливе подвійне прочитання тексту чи фрази, та навмисно актуалізовані орфографічні помилки, які створюють додаткові значення [88, с. 126–127]. Засоби із кожної вищезазначеної групи параграфемних елементів знаходять своє вираження в англomовному коміксі як візуально-графічному тексті, простір якого є площиною для створення “графічної гри” та графічної неоднорідності.

На думку Т. Анохіної, засобами параграфеміки є “капіталізація, декапіталізація, абзац, незвичне написання слів, курсив, іконічний набір”. Екстралінгвальні засоби охоплюють розміщення тексту, довжину рядка, колір, шрифт, курсив, графічні знаки, символи, цифри, підкреслення, грошові, фізичні, топографічні символи [6, с. 73].

Набір екстралінгвальних засобів досить широкий, і всі вони є важливими елементами тексту, оскільки виконують цілий спектр функцій. Ефект графічної гри створюється через нетипове використання екстралінгвальних засобів. Т. ван Люен стверджує, що параграфемні засоби є невід’ємною та важливою композиційною частиною тексту. Саме завдяки вживанню цих засобів можна визначити додаткове значення фрагмента [255]. Таким чином, функціональне навантаження та призначення текстового фрагмента змінюється.

Л. Макарук запропонувала класифікацію екстралінгвальних компонентів мультимодального візуально-графічного тексту, яка охоплює п’ять груп: 1) сегментацію тексту та графічні елементи; 2) колір та шрифт; 3) нефотографічні та непіктографічні текстові елементи; 4) іконічні мовні елементи; 5) інші невербальні засоби [88, с. 127]:

– до групи сегментації тексту та графічних ефектів належать: розміщення тексту на аркуші, міжрядковий інтервал, поля, орієнтація сторінки, позиціонування тексту (горизонтальне, вертикальне, діагональне, ситуативне,

або довільне), ширина тексту, підкреслення, виправлення, вставки, виокремлення, закреслення, навмисне злиття текстових елементів без певного проміжку [88, с. 127];

– до групи колір та шрифт належать кольорові та шрифтові варіації (капіталізація, курсив, напівжирне виокремлення, незвичайне написання слів, використання кількох розмірів та гарнітур шрифту) [88, с. 127];

– до групи нефотографічні та непіктографічні текстові елементи належать: знаки пунктуації (кома, крапка, знак питання, знак оклику, тире, двокрапка), лапки, дужки (квадратні, круглі), апостроф, тире, діакритичні знаки (знак наголосу, тильда, макрон, гравіс, акут, циркумфлекс та ін.), типографічні знаки, цифри, аббревіатури (з вербальних та невербальних елементів), математичні символи [88, с. 127];

– до групи іконічні мовні елементи належать: різножанрові та різнотипні ілюстрації (пейзажі, натюрморти, картини, малюнки, створені фарбами, олівцем, або за допомогою комп'ютерних програм), комікси, карикатури, піктограми (абстрактні, знакові, логотипні), емблеми, логотипи, фотографії, карти, смайли [88, с. 127];

– до групи інші невербальні засоби можна віднести таблиці, графіки, схеми, діаграми (кругові, стовпчасті) [88, с. 127].

В англomовному коміксі як мультимодальному тексті присутні всі вищезгадані групи, окрім останньої (інші невербальні засоби). Кожній групі властиві конкретні засоби вираження мультимодальності, зокрема, в англomовному коміксі існує тенденція виокремлювати певні слова або їхні частини іншим кольором, шрифтом чи кеглем. Шрифт є лінгвістично значущим, оскільки він є графічним оформленням, тобто зовнішнім шаром вербальної комунікації [88, с. 127]. Застосування екстралінгвальних засобів в англomовному коміксі зумовлене бажанням автора надавати вербальній частині певного відтінку, що створює нові значення та поняття, а також привертати увагу до інформації, переданої мовними засобами.

### 1.10. Текстові характеристики коміксу

Англомовному коміксу як мультимодальному тексту притаманні такі текстові характеристики, як *інформативність*, *структурність*, *завершеність*, *зв'язність*, *діалогічність* і *цілісність*. Зв'язність тексту досягається завдяки таким факторам, як логіка викладу, комунікативна спрямованість, специфічна організація мовних засобів, композиційна структура. Завершеність характеризується предметно-сисловою вичерпністю, типовою композиційною жанровою формою завершення, а також мовною волею мовця або мовним задумом. Структурність є найважливішою ознакою тексту, оскільки вона тісно пов'язана з його подільністю та цілісністю [66]. Це дає читачеві можливість аналізувати його частини та оперувати ними, при цьому зберігаючи загальний смисл.

**Таблиця 1.3**

**Текстові характеристики англомовного коміксу**

<b>Текстова характеристика</b>	<b>Особливості</b>
інформативність	два аспекти передачі інформації: доповнення візуального контенту та створення нового повідомлення
структурність	види структури: наративні блоки; наративні блоки і текстові хмари; тільки текстові хмари
завершеність	реалізація характеристики наприкінці коміксу
зв'язність та цілісність	досягається завдяки елементам когезії: наративним блокам та текстовим хмарам, які поєднуються для досягнення когерентності
діалогічність	реалізується через текстові хмари, які утворюють діалоги між персонажами

Отже, спектр текстових характеристик англомовного коміксу як візуально-графічного тексту охоплює інформативність, структурність,

завершеність, зв'язність та цілісність, а також діалогічність. В англomовному коміксі характеристика завершеності реалізується наприкінці коміксу, коли читач повністю декодував інформацію з фрагментів коміксу.

Характеристика зв'язності та цілісності простежується через весь комікс, оскільки кожна сторінка є продовженням подій попередньої. Зв'язність та цілісність досягається завдяки поєднанню наративних блоків, діалогічних текстових хмар та інших проявів вербального контенту, які виступають елементами когезії, створюючи когерентність текстового простору.

### **Висновки до розділу 1**

1. В англomовному коміксі наявні два рівні мультимодальності: повна та часткова, що передбачає зв'язок між вербальною частиною та графічним елементом тексту. Комікс не може бути текстом з нульовою мультимодальністю, оскільки графічний компонент завжди наявний та повністю або частково стосується вербальної частини.

2. У роботі базовим вважаємо визначення мультимодальності, яке запропонував Г. Крес: “Мультимодальність є теорією, яка розглядає процес спілкування через варіативність модусів, які в свою чергу представлені усним мовленням, письмом, жестами, візуальними елементами тощо”. Ми погоджуємося із думкою Г. Креса, що саме модус є каналом передачі інформації між комунікантами. Мультимодальна комунікація вимагає залучення кількох типів модусів одразу. Насамперед це стосується тексту та джерел ілюстративного характеру.

3. Мультимодальний текст охоплює дві складові: вербальну (мовну) та невербальну, яка належить до немовної знакової системи. Текст та зображення утворюють цілісний контент текстового простору. Суть дослідження англomовного коміксу як мультимодального тексту полягає у виявленні різних засобів вираження поглядів, позицій, відношень та фактів.

4. Мультимодальність тексту визначається наявністю двох або більше семіотичних систем. Вербальні та візуальні маркери англomовного коміксу

утворюють прагматично визначений лінгво-візуальний феномен, який передбачає когерентність текстового простору.

5. У роботі комікс трактується як мультимодальний, візуально-графічний текст, що є масивом вербальних та невербальних засобів, розташованих у послідовності, які функціонують для синхронного взаємодоповнення пікторіального нарративу та створюють зв'язну розповідь.

6. У сучасному світі комікс вважається медіумом (інструментом збереження та передачі інформації), характерною особливістю якого є створення, зберігання, розповсюдження та читання в електронному вигляді. Починаючи з ХХ ст., тематика англomовного коміксу тісно пов'язана з супергероями.

7. Формальними ознаками коміксу є: а) поєднання слів та зображень, б) упорядкування зображень у блоки фрагментів, які графічно відділяються один від одного; в) наявність притаманних складових елементів (блок фрагмента, інтервал, текстова хмара, нарративний блок).

8. Ефект графічної гри створюється через нетипове використання екстралінгвальних засобів. Т. ван Люен стверджує, що параграфемні засоби є невід'ємною та важливою композиційною частиною тексту. Саме завдяки вживанню цих засобів можна визначити додаткове значення фрагмента.

9. Сукупність мовних знаків утворює вербальний контент коміксу, в той час як позамовний знак відображається в системі екстралінгвальних мовних елементів. Письмовий дискурс може сприйматися візуально, оскільки крім вербальних компонентів, передбачає безліч візуально-графічних засобів, таких як колір, шрифт, графічний знак тощо. Вербальні компоненти фрагмента коміксу – це слова, словосполучення, речення, тексти, які реалізуються на фонетичному, лексичному, синтаксичному, текстовому рівнях.

10. Особливе значення серед вербальних компонентів коміксу має категорія дейксису, яка є однією з найважливіших у мовній комунікації, оскільки дейксис сприяє ефективному тлумаченню комунікативного акту. Важливість цієї категорії полягає в тому, що мовну комунікацію неможливо

побудувати без наявності дейктичних елементів, тому що сказане реалізується тільки зі вказівкою на особу (суб'єкт), час і простір.



## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДОЛОГІЯ ТА МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ АНГЛОМОВНОГО КОМІКСУ

#### 2.1. Наукова парадигма та методи дослідження англомовного коміксу: загальнонаукове підґрунтя

Термін “наукова парадигма” походить від гр. *paradeigma* – зразок, приклад та вживається у лінгвістиці як 1) представлення об’єкта науки через перспективу понять та процедур аналізу та опису певної течії; 2) спосіб пізнання та усвідомлення світу, який визначає принципи дослідження об’єкта; 3) зразок наукових дій та уявлень на певній території або у певний період [111, с. 14]. Термін “наукова парадигма” розглядається як особливий формат проведення наукових досліджень, метою якого є: а) відображення ідеології досліджень; б) визначення шляхів формування та упорядкування отриманих знань; в) встановлення критеріїв оцінювання та інтерпретації результатів дослідження [2].

Наша праця виконана з урахуванням принципу антропоцентризму, який ґрунтується на відношенні “мова та людина” та має такі параметри: 1) дослідження “мовної свідомості”, яка представлена продуктивною уявою, творчою активністю інтуїції, здатністю мовного моделювання (*у який спосіб мова “живе” в людині*); 2) визначення ролі мови у формуванні людського буття в конкретному ціннісно-адаптованому варіанті (*як відбувається процес пізнання світу через мову*); 3) вивчення мови як ключового чинника людського буття в ракурсі реалізацій діяльності соціуму (*ідентифікація людини через мову*); 4) вивчення різноманітності форм реалізації мовної свідомості (*як людина формує дискурс через комунікативні функції*) [1]. З перспективи парадигми антропоцентризму наше наукове дослідження спрямоване на вивчення засобів мультимодальності для встановлення їхніх комунікативних цілей.

Лінгвістичне дослідження, як будь-яке наукове дослідження в інших галузях, залучає загальнонаукові та спеціальні методи. Загальнонауковими методами, які застосовуються у цій роботі, є методи емпіричного дослідження, а саме: спостереження, аналіз, синтез. Лінгвістична методологія дослідження англomовного коміксу охоплює метод дискурс-аналізу, структурний метод, функційний метод, метод компонентного аналізу, фоно- і кольоросемантичний методи, а також метод лінгвопрагматичної інтерпретації та лінгвосеміотичний аналіз.

Зміст наукового методу ґрунтується на певних прийомах практичної діяльності або дослідження, які уможливають пізнання предмета [103]. Будь-яка практична діяльність пов'язана з конкретними прийомами та рішенням, тобто з конкретним методом. Методи, задіяні для дослідження англomовного коміксу, передбачають вибір певних прийомів, оскільки принципи та прийоми кожного методу визначаються певними закономірностями та особливостями предмета дослідження. Правильний вибір методу характеризується відображенням об'єктивних закономірностей предмета або явища, яке вивчається [103].

Проблемою методології дослідження тексту займалися такі вітчизняні та зарубіжні лінгвісти, як М. Кочерган, О. Селіванова, О. Іванов, Н. Заніздра та В. Заніздра, К. Кріппендорф, А. Фрайтаг, Д. Ріфе та інші. У загальнонауковому та філософському значенні “метод” означає “шлях пізнання та витлумачення будь-якого явища дійсності”. Таким чином, загальнонаукові методи ґрунтуються на знаннях універсальних законів природи, мислення та суспільства [81].

Загальнонаукові та конкретнонаукові методи дослідження існують у взаємозв'язку, вони можуть змінюватися під взаємним впливом чи залежати один від одного [81]. Функція методу полягає в тому, щоб показати розвиток об'єкта, його будову, зміст, особливості функціонування, розробити теорію, зібрати матеріал, дослідити предмет через модель або безпосередньо, з'ясувати кількісні та якісні характеристики [103].

Методи *емпіричного дослідження*, задіяні для дослідження англomовного коміксу, охоплюють спостереження, вимірювання та ін. Теоретичні дослідження детерміновані сходженням від абстрактного до конкретного, історичним і логічним та іншими аспектами. Методи, які використовуються на загальнологічному рівні залучають аналіз, синтез, спостереження, моделювання, абстрагування, узагальнення, формалізацію, аналогію тощо [49]. У сучасному мовознавстві виокремлюється особлива галузь – лінгвометодологія, об'єктом якої виступають системи трактування мови, мовленнєвої діяльності, що базуються на пізнавальних та світоглядних способах, настановах, принципах та процедурах їхнього дослідження. Предметом лінгвометодології є пізнавальне спрямування та організація досліджень мови, а також її продуктів [111, с. 11].

Методологія визначає наш світогляд і впливає на розуміння природи об'єкта дослідження, співвідношення суб'єкта, об'єкта й предмета дослідження [111, с. 12]. На відміну від загальнонаукових методів, лінгвістичні методи дослідження мають власну специфіку [111, с. 51]. *Конкретнонаукові* методи дослідження визначаються певними методологічними настановами: “від філософії крізь її методологію проходить зв'язок з теорією та методологією конкретної науки, на чому ґрунтується очевидний зв'язок між методологією філософії та спеціальними методами дослідження” [81]. У проведеному дослідженні застосовуються загальнонаукові методи, такі як спостереження, аналіз і синтез, і лінгвістичні – дискурс-аналіз, структурний метод, функційний метод та інші [61]. Зазвичай емпіричне дослідження об'єкта починається зі спостереження, що є методом планомірного та цілеспрямованого процесу сприйняття предметів та явищ, а також їхніх властивостей.

Вибір методів аналізу та синтезу зумовлений мультимодальністю тексту як спектром поєднання різних семіотичних каналів, які вимагають дослідження кожного засобу вираження. *Аналіз* та *синтез* є діалектичною єдністю протилежностей: аналіз передбачає розчленування цілого на окремі частини, в той час як синтез поєднує окремі частини у єдину систему [111, с. 50]. У

дослідженні англomовного коміксу метод аналізу дозволяє вивчати візуально-графічний текст по частинах, в яких домінують вербальні або візуальні засоби, та проаналізувати кожний компонент зокрема для простеження тенденцій функціонування; синтез забезпечує поєднання окремих частини тексту для виявлення аспектів мультимодальності та особливостей інтегрування мультимодальних засобів у текстовому просторі.

**Спостереження** складається з чотирьох етапів: 1) вибору об'єкта і теми дослідження; 2) опису результатів; 3) аналізу; 4) висновків. Спостереження належить до емпіричних методів дослідження, однак мислення відіграє важливу роль, забезпечуючи раціональне вираження результату дослідження у формі знань, понять чи схем, визначаючи пізнавальну мету тощо [49]. Головною умовою сприйняття через спостереження є максимальна об'єктивність, яка забезпечується застосуванням інших додаткових методів або повторним спостереженням. Застосування методу спостереження у наукових дослідженнях надає можливість отримати дані про об'єкт, який вивчається. Інформація про об'єкт отримується у вигляді конкретних емпіричних тверджень. Результатом застосування методу спостереження у нашому дослідженні став відбір фрагментів із вербальними засобами, які актуалізують візуальний контент, а також відбір візуальних фрагментів для актуалізації вербальної інформації [61].

У цій роботі метод спостереження відповідає таким вимогам: 1) передбачуваності (спостереження відбувається для конкретного завдання): у дослідженні англomовного коміксу вона полягає у взаємному співвідношенні та взаємодоповненні вербальних та візуально-графічних елементів, що є передбачуваним явищем, присутнім у коміксі як візуально-графічному тексті; 2) планомірності (процес повинен не відхилятися від чіткого плану): процес дослідження англomовного коміксу охоплює п'ять етапів із чітко визначеними завданнями; 3) вибіркової (дослідник активно шукає явища, риси та об'єкти, які будуть використовуватися): у дослідженні коміксу ми виокремлюємо текстові фрагменти, у яких є і вербальні, і графічні елементи; 4) цілеспрямованості (ми аналізуємо комікс комплексно): у дослідженні коміксу

до таких явищ відносяться текстові блоки, які містять маркери актуалізації мовних та візуальних елементів; 5) системності (процес спостереження відбувається за конкретною системою): полягає у синхронному спостереженні як вербальних, так і візуальних засобів [124]. Пошук текстових фрагментів повинен відбуватися з одночасним їхнім аналізом. Результатом виокремлення та аналізу досліджуваних елементів є опис їхньої структури та функціонування в англomовному коміксі як візуально-графічному тексті. Пізнавальним результатом процесу спостереження є опис досліджуваних явищ мовними засобами, а також створення схем, таблиць, діаграм, рисунків тощо.

Загальнонаукові методи дослідження є підґрунтям для вивчення тексту. Особливість вибору конкретних наукових методів залежить від галузі науки, а в лінгвістичних дослідженнях – від типу тексту. Тому застосування методу спостереження уможливорює виокремлення актуальних компонентів на основі таких принципів, як передбачуваність, планомірність, вибірковість, цілеспрямованість та системність. Автор коміксу актуалізує певні вербальні елементи за допомогою використання конкретних піктографічних та фотографічних засобів. Метод дискурс-аналізу полягає в прагматичному аналізі актуальних компонентів, виокремлених через метод спостереження, та отриманні результатів з дослідження текстового простору.

Т. Матвійчук наголошує на текстоцентричному напрямку лінгвістичної парадигми сьогодення, який скеровує дослідників до міждисциплінарного дослідження тексту, який розглядається як комплексний феномен. Ф. Бацевич наголошує на тому, що лінгвістична генологія (лінгвістичне жанрознавство) є окремою галуззю в межах комунікативної лінгвістики [9]. Т. В. Яхонтова звертає увагу на методику жанрового аналізу та послідовність розвитку дослідження тексту. Дослідниця виокремлює вісім етапів, а саме 1) зосередження уваги на зовнішніх чинниках; 2) з'ясування модусів; 3) вивчення зовнішньої структури; 4) аналіз семантики; 5) дослідження жанрових елементів; 6) дослідження мовностилістичних особливостей; 7) розширення спектру знань

дослідника про ситуативно-контекстуальні аспекти; 8) зіставлення результатів досліджень різних жанрових корпусів [128].

Матеріалом дослідження є англomовні комікси про війну та супергероя DC та Marvel: “Adventures of Captain America” (1991–1992), “Batman Eternal” (2014–2015), “Batman Family” (2002–2003), “Batman: I, Joker” (1998), “Batman/War games” (2005), “Batman: War on Crime” (1999), “Batman: Odyssey” (2010–2011), “Batman: Rebirth” (2016), “Captain America” (1941–2018), “Captain America Golden Age Masterworks” (2005), “Captain America Steve Rogers” (2016), “Captain America White” (2008), “Justice League” (1987–2016), “Justice League International” (2008–2012), “Justice League of America” (1960-2015), “Justice League of America: The Atom Rebirth” (2017), “Justice League Unlimited” (2004–2008), “Punisher/Captain America Blood & Glory” (1992), “The amazing Spider-Man” (1963–2014), “Ultimate Captain America” (2011), “Robin II” (1991), “Superman” (1939–2011), “Superman/Batman” (2005–2011), “Superman Forever” (1998), “Superman’s Metropolis” (1996), “Superman Rebirth” (2016), “Superman: Secret Files” (1998), “Superman Villains Secret files” (2005), “Wonder Woman” (1942–2015).

Загальний обсяг проаналізованих мультимодальних фрагментів з вербальними та візуальними домінантами в досліджуваних коміксах становить 15 137 мультимодальних блоків, що дає підстави вважати результати дослідження достовірними.

Комплекс методів дослідження, який використовувався в процесі вивчення явища мультимодальності в англomовному коміксі, охоплює: аналіз, синтез, спостереження, дискурс-аналіз, фоно- і кольоросемантичний метод, лінгвопрагматичну інтерпретацію, структурний аналіз, функційний метод.

## **2.2. Етапи дослідження англomовного коміксу**

**2.2.1. Перший етап дослідження.** На першому етапі дослідження вводиться термінологічний апарат, який охоплює такі поняття, як “модальність”, “мультимодальність”, “мультимодальна взаємодія”,

“семіотичний ресурс”, “модус”, “фрагмент коміксу”, “текстова хмара”, “нарративний блок”, “семіозис”, “ікона”, “індекс”, “символ”, “когезія”, “когерентність”, “дейксис”, “дейктичний маркер” та інші; визначаються рівні мультимодальності (часткова, повна), рівні мультимодального значення (інформаційний, символічний, ціннісний); виокремлюються чотири ключові категорії мультимодальності (модус, семіотичний ресурс, модальна допустимість, інтерсеміотичність модусів); визначаються складники мультимодальності (вербальні та візуальні засоби); прослідковується історія появи коміксів.

**2.2.2. Другий етап дослідження.** На *другому етапі* розглядається категорія мультимодальності та встановлюються її проєкції і форми реалізації в англomовному коміксі як візуально-графічному тексті. Наступним кроком є відбір фрагментів для подальшого їхнього аналізу та виявлення характеристик та функцій мультимодальних засобів. На цьому етапі реалізується метод *спостереження*, що дає можливість відібрати ті фрагменти текстового простору, які викликають інтерес для проведення нашого дослідження. Результатом методу спостереження є відбір таких фрагментів, які є проявом мультимодальності тексту та містять вербальні та(або) екстралінгвальні засоби, що в певний спосіб актуалізують елементи (мовні або графічні) текстового простору. В процесі спостереження із загального обсягу опрацьованого тексту відбираються фрагменти, які допомагають знайти вирішення завдання дослідження.

На цьому етапі використовується метод *структурного аналізу*, використання якого зумовлене необхідністю дослідження сталих характеристик впорядкованої системи через виокремлення в ній елементів та підсистем різного рівня та визначення зв'язків між ними. Для всебічної оцінки властивостей системи необхідна її декомпозиція [92]. Проведене нами дослідження зосереджене на ідентифікації англomовного коміксу як цілісного текстового простору, когерентність якого залежить від структурно-

семантичного зв'язку його складових. Структурний аналіз імплікується з метою аналізу структури лінгвальних об'єктів.

Враховуючи той факт, що структурний метод дозволяє аналізувати мовні явища на основі відношень та зв'язків між елементами мови [82], його застосування є доцільним для проведеного дослідження, оскільки охоплює цілий спектр вивчення внутрішнього механізму побудови коміксу. У рамках структурного методу, у проведеному дослідженні ми детермінуємо складники текстового простору англomовного коміксу та ідентифікуємо їхню функціональність та структурно-семантичні зв'язки між ними.

Постулюючи структурний метод, ми визначаємо вербальний компонент кадру коміксу (передача звуків, повнозначні-службові слова, типологія речень, діалог-монолог), форму його організації в текстовому просторі коміксу (фоносемантичний канал, текстова хмара, наративний блок) та рівні функціонування (фонетичний, лексичний, синтаксичний, текстовий), а також візуальний компонент кадру коміксу (графічні елементи, тип переходу між блоками, колір, шрифтова гарнітура).

Мультимодальна сутність англomовного коміксу як візуально-графічного тексту зумовлює дослідження функціональності його складників, зв'язок між якими ґрунтується на структурно-семантичному відношенні, що забезпечує перцепцію повідомлення реципієнтом. Дослідження впорядкованої системи через її декомпозицію уможлиблює ідентифікацію єдності вербального та візуального компонентів, які характеризуються цільовою спрямованістю.

**2.2.3. Третій етап дослідження.** На *третьому етапі* дослідження з'ясовується знакова природа коміксу. Визначення знакової природи коміксу ґрунтується на працях таких лінгвістів, як Ч. Пірс, Ф. де Соссюр, Ч. Морріс, Ш. Баллі, К. Бюлер, Р. Якобсон, Р. Барт. На цьому етапі ми визначаємо семіотичні характеристики вербального та візуального складників коміксу, морфологію коміксу, функції вербальних та візуальних компонентів



англомовного коміксу, систему текстуальних відношень в англомовному коміксі та рівні мультимодальності.

На третьому етапі застосовується функційний метод, основою якого є прагматична перспектива мови як засобу комунікації. Враховуючи цілеспрямовану природу мовних одиниць, така перспектива застосовується для дослідження мови у процесі функціонування, [111, с. 59]. Вибір функційного методу у нашому дослідженні зумовлений прагматичним аспектом вивчення функціонування мультимодальних елементів в англомовному коміксі, який розглядає передачу інформації в текстових повідомленнях коміксу як знаряддя комунікації автора з читачем.

Функціоналізм як прагматична наукова парадигма сприймає об'єкт у взаємодії з його середовищем як функціонування системи. Функціоналізм досліджує мову як цілеспрямований, діяльнісний живий організм, який репрезентується багатьма мовленнєвими продуктами в комунікативних актах [111, с. 31].

**2.2.4. Четвертий етап дослідження.** На *четвертому етапі* дослідження здійснюється детальний аналіз вибраних фрагментів. На цьому етапі застосовуються такі методи, як дискурс-аналіз, лінгвопрагматична інтерпретація та лінгвосеміотичний аналіз. Дискурс-аналіз реалізує не тільки кількісний, але й якісний аналіз. Англомовний комікс містить великий масив вербальних засобів, зображень, елементів графодеривації та інших елементів мультимодальності, які можуть поєднуватися в різний спосіб, а за допомогою цього методу ідентифікуються домінувальні відношення між ними. Для виведення загальних тверджень дослідження необхідно здійснити аналіз конкретних фрагментів текстового простору. Надалі встановлюються канали відношення між мультимодальними елементами, а також простежуються закономірності організації руху, часу та простору, які реалізуються через фоно- та кольоросемантичні засоби. Для оцінки функціонування категорії мультимодальності в англомовному коміксі необхідна декомпозиція

мультимодальної системи, що реалізується через структурний аналіз. Аналіз мультимодальних засобів доповнюється врахуванням їхнього середовища, яке досліджується через функційний метод.

Застосування дискурс-аналізу полягає в тому, що дискурс потрібно розглядати в ширшому контексті, а не ізольовано від нього [163]. Головними представниками дискурс-аналізу є Роджер Фаулер, П'єр Бурдьє, Норман Феркло, Брет Делінджер, Тойн ван Дейк, Рут Водак, Гюнтер Крес.

Ключовими методологічними засадами дискурс-аналізу є онтологія, яка зосереджена на конструктивізмі (дійсність формується в соціумі); індукція, яка є однією з основ дискурс-аналізу; роль контексту (текст є зрозумілим тільки в контексті); достовірність (відмінності в інтерпретації є додатковим джерелом інформації) [112]. Застосування дискурс-аналізу у вивченні мультимодального тексту допомагає виявити зв'язки між “знаками, значеннями й соціальними та історичними особливостями, які визначають семіотичну структуру дискурсу” [165, р. 5], а також експлікує обумовленість текстової структури соціальним, когнітивним, політичним, історичним та культурним контекстами.

Критичний дискурс-аналіз пояснює значення інтердискурсивних, інтертекстуальних зв'язків, у яких вбудований текст [164]. Модель дискурс-аналізу Нормана Феркло має три напрямки: опис (дескрипція), інтерпретація та пояснення (експлікація). Етап дескрипції зосереджений на текстуально-лінгвістичних характеристиках досліджуваного тексту та здійснюється з позицій учасників дискурсу; інтерпретація дає можливість виявити ідеологічні фрейми комунікантів та визначає певну дистанційність дослідника; експлікація передбачає соціальну теорію для виявлення ідеологічної основи та можливих смислів (соціальних, політичних тощо) [240].

Н. Феркло пропонує трирівневу концепцію дискурсу: дискурс як текст (усний та письмовий), дискурс як дискурсивна практика (процеси створення тексту), дискурс як соціальна практика (інституційні умови комунікативної події, створення та сприйняття текстів).



Рис. 2.1. Концепція дискурсу за Н. Феркло

Концепція дискурсу як тексту передбачає дослідження “його” внутрішніх лінгвістичних характеристик та збігається з етапом дескрипції. На цьому рівні концепції дискурсу досліджуються лінгвістичні засоби (в тому числі ті, які виражають експресію), риторичні засоби (епітети, метафори, метонімії тощо), семантико-синтаксичні фігури (повтори тощо), тематичний ряд (стереотипи), стиль (фонетичні асиміляції, евфемізми, слова оцінного характеру тощо), когезія (способи зв’язку), текстуальна структура (маркування теми, фрагментів), граматики (модальність), графологічні особливості (розмір шрифту тощо) [164].

Дискурс як дискурсивна практика розглядається в аспектах інтертекстуальності (присутність у тексті елементів інших текстів), інтердискурсивності (рух дискурсів) і реконтекстуалізації (текстуальні чи стилістичні елементи розглядаються як перенесені в нові контексти). Після аналізу дискурсу як тексту та дискурсивної практики можна розглядати дискурс як соціальну практику, яка проявляється у з’ясуванні ідеології дискурсу та його зв’язку з іншими елементами [164].

Вибір дискурс-аналізу як одного із методів дослідження англomовного коміксу зумовлений тим, що його можна застосувати для аналізу фрагментів мультимодального візуально-графічного тексту, у яких є вербальні та невербальні засоби. Дискурс-аналіз здійснювався на трьох етапах: на першому етапі (дескрипція) наша увага зосереджувалася на текстуально-лінгвістичних

характеристиках англomовного коміксу; на другому етапі (інтерпретація) ми визначали ідеологічні фрейми між комунікантами (автором коміксу та читачем); на третьому (експлікація) ми виявляли ідеологічні основи та можливості значення фрагментів коміксу.

Наведемо приклад дослідження фрагмента коміксу за допомогою дискурс-аналізу. У фрагменті *“I will not kill the Red Skull! I represent a country – a people – that are not about killing. Not about destroying. America is about freedom! That is something none of you will ever have. Do what you want with me. If I die now, I die a free man, and a fighting American!”* присутнє неодноразове повторення дейктичного маркера *“I”*, який ми виокремлюємо на рівні дескрипції; на рівні інтерпретації ми визначили ідеологічний фрейм між автором та читачем, який реалізується через зв’язок супергероя та громадян Америки: *“Я – це громадяни Америки”*; на третьому рівні дискурс-аналізу (експлікації) виявляється ідеологічна основа: *“Америка – це свобода”*. Тож аналіз компонентів на рівнях дескрипції та інтерпретації є підґрунтям для виявлення соціальних ідеологічних основ.

У рамках цього методу може здійснюватися як якісний, так і статистичний аналіз компонентів дослідження. Якісний аналіз детермінований ідентифікацією домінуючих відношень між мультимодальними елементами (шрифтова гарнітура, колір, фоносемантичний канал, графічний знак, дейктичний оператор), а статистичний аналіз визначає відсоткову частку вживання цих мультимодальних засобів в англomовному коміксі.

### **Лінгвопрагматична інтерпретація**

У проведеному дослідженні *лінгвопрагматична інтерпретація* уможлиблює аналіз структурно-сміслових відношень між вербальними, візуальними та графічними компонентами англomовного коміксу, які є соціально чи культурно обумовленими. Англomовний комікс як мультимодальний текст є складним утворенням, який демонструє різноманітні відношення між вербальним та візуальним контентом, детермінованим певними соціальними чинниками. Як результат, значення вербального елемента в оточенні візуальних

та графічних елементів може модифікуватися в залежності від структурно-сміслових відношень між ними.

Лінгвопрагматична інтерпретація як метод дослідження англomовного коміксу охоплює два етапи: *контекстуалізацію* та *інтерпретацію*. На першому етапі дослідження необхідно проникнути в суть тексту коміксу, виявити засади створення тексту (світогляд автора) та рецепцію (світогляд читача). Другий етап методу полягає в інтерпретації інформації, виокремленої в процесі контекстуалізації. На другому етапі ми встановлюємо авторську інтенцію, а також комунікативні стратегії та стратегії маніпулювання читацькою аудиторією.

*Фоно-* та *кольоросемантичний* аналіз полягає у виявленні фонетичних, асоціативних, кольорових та інших емоційних аспектів, присутніх у фрагментах кадру англomовного коміксу. Застосування фоно- та кольоросемантичного аналізу уможливорює оцінку каналу презентації тексту, а також здійснення аналізу організації руху, часу та простору. У дослідженні англomовного коміксу застосування фоно- та кольоросемантичних методів пояснюється присутністю фоносемантичного каналу передачі інформації та застосуванням кольору як засобу акцентуалізації вербального компонента. Писемна мова може сприйматися не тільки візуально, але й акустично тоді, коли літери є засобами відтворення звуків, наприклад “*BOOM!*”, “*НАНАНАНАНАНАНА...*”, “*ВАМ!*”, “*WHAM!*” тощо. Крім того, гарнітура шрифту та напівжирне виділення тексту є модифікаторами сили та проекції звуків, що передаються в просторі (крик, шум тощо). В англomовному коміксі збільшений розмір літер є засобом введення аудіальної семантичної системи з емоційним забарвленням; множинність літер є засобом передачі інтенсивності звуків, як наприклад, подовження “*No*” як крик протесту чи незгоди персонажа – “*NOOOOO!*”.

Предиктор використання методу фоносемантичного аналізу в дослідженні тексту зумовлений комунікативними властивостями мультимодального сприймання текстового простору у процесі читання [44]. Присутність фоно- та кольоросемантичного каналу в англomовному коміксі детермінована створенням

емоційної площини, яка формується через синтетичний вплив аудіального та візуального сприйняття контенту та викликає підсвідому асоціативну емотивно-смыслову реакцію читача на зміст текстового простору. Такий принцип функціонування фоно- та кольоросемантичного каналу в англійському коміксі зумовлює формування конотативного значення окремих фрагментів тексту. Проведений статистичний аналіз фрагментів фоно- та кольоросемантичного каналу уможливує виявлення аспектів його функціонування та детермінування його релевантності в передачі інформації емотивного характеру.

### **Лінгвосеміотичний аналіз**

Завдяки лінгвосеміотичному підходу ми досліджуємо мову англійського коміксу через вивчення знакового кодування буття людини, зумовленого культурними та духовними особливостями в історичній перспективі [1; 2]. Крім того, застосування семіотичного інструментарію уможливує виявлення та аналіз особливостей дискурсу, який формує як індивідуальний, так і соціальний досвід індивіда [4].

Застосування лінгвосеміотичного аналізу дозволяє аналізувати художній образ, тобто лінгвокультурний код, який відображає взаємовідношення між знаками поетичного дискурсу та культурним чи соціальним світом людини [4].

Лінгвосеміотичний аналіз є методом виявлення маніфестації таких ознак образу, як його знакова природа, культурна інтерпретанта, індивідуально-авторський характер знакового кодування та комунікативна спрямованість. Образ як знак складається із репрезентамена (знаконосця), об'єкта, а також культурної інтерпретанти. Репрезентамен є базовим кодом, який допомагає відобразити об'єкт, що в свою чергу є реальним чи уявним елементом світу людини; культурна інтерпретанта допомагає розкрити образ, створений автором. Вербальний інструментарій у взаємодії із невербальним формує образ та визначає культурну інтерпретанту персонажа (до прикладу, належність до американської культури).

**2.2.5. П'ятий етап дослідження.** *П'ятий етап* дослідження є узагальнюючим, на ньому здійснюються кількісні підрахунки та робляться висновки щодо функціонування категорії мультимодальності та її засобів в англomовному коміксі. Статистичний аналіз, задіяний на кінцевому етапі проведеного дослідження стосується обчислювання частоти вживання конкретних одиниць мультимодальності, які присутні в тексті. У дослідженні англomовного коміксу такими одиницями можуть бути як вербальні (слова), так і невербальні (графічні знаки) чи фоносемантичні засоби. Через застосування статистичного аналізу можна простежити тенденції функціонування певних одиниць у візуально-графічному тексті та виявити їхні закономірності.

Кількісні підрахунки було здійснено на основі формул для визначення частоти вживання мультимодального засобу та похибки вимірювання. Загальний обсяг вибірки складає 15137 фрагментів, у яких ми виокремлюємо кількість фрагментів, що містять такі засоби мультимодальності, як специфічна шрифтова гарнітура (курсив, напівжирна гарнітура), виокремлення кольором, фоносемантичний канал передачі інформації, графічні знаки та дейктичні маркери.

Для вимірювання частоти досліджуваних одиниць застосовувалася загальновідома формула, запропонована В. Левицьким та ін. [7, с. 62]:

$$p = \frac{m}{n}$$

де  $n$  – загальний обсяг вибірки,  $m$  – кількість зафіксованих одиниць,  $p$  – частота досліджуваної одиниці. Отримані результати запропоновані в Додатку А, в якому зафіксовано результати вимірювання таких мультимодальних засобів, як шрифтова гарнітура, виокремлення кольором, фоносемантичний канал, графічний знак, дейктичний маркер. Загальною величиною для розрахунку частоти є коефіцієнт 1 ( $y$ ).

Для визначення частоти вживання мультимодальних засобів в англomовному коміксі  $p$  ( $y$  %) використовуємо таку формулу:

$$p = \frac{m}{n \div 100\%}$$

де  $n$  – загальний обсяг вибірки,  $m$  – кількість зафіксованих одиниць. Результат фіксуємо у відсотках %.

Достовірність результатів дослідження забезпечується відносною похибкою, яка не перевищує коефіцієнт показника досліджуваної одиниці 0,3 (30%). Щоб переконатися в достовірності отриманих результатів та визначити відносну похибку, застосовуємо формулу, яку (як і попередню) запропонували В. Левицький та ін. [7, с. 71]:

$$\delta = \frac{K}{\sqrt{Np}}$$

де  $K$  – довірна ймовірність, стала величина 1.96,

$N$  – обсяг вибірки

$p$  – частота досліджуваної одиниці

$\delta$  – похибка

Отримані дані фіксуємо в Додатку А. Після аналізу та порівняння отриманих результатів формулюються висновки. Теоретичне підґрунтя дисертації, окреслене на першому етапі, уможливило виокремлення фрагментів (другий етап), які викликають інтерес у нашому дослідженні. Дослідження знакової природи коміксу як формалізованої мови узагальнюється у проведених кількісних підрахунках. Згідно з отриманим вирахуванням похибки, коефіцієнт якої у нашій праці не перевищує 0,08, а обсяг вибірки вважається достатнім для достовірності отриманих результатів.

## Висновки до розділу 2

1. Процес дослідження відбувається у п'ять етапів, кожен з яких характеризується використанням певного методу чи набору методів. Дослідження англomовного коміксу ґрунтується на системному підході до методології, що дає можливість проаналізувати аспекти категорії мультимодальності, а також з'ясувати функціонування її складників.



2. На першому етапі здійснювався відбір та аналіз теоретичних джерел, які піднімають проблему функціонування категорії мультимодальності та вводиться термінологічний апарат.

3. На другому етапі аналізується категорія мультимодальності та визначаються шляхи її реалізації в англomовному коміксі. Крім того, відбувається відбір мультимодальних фрагментів для подальшого їхнього аналізу. На цьому етапі реалізується метод спостереження та структурний аналіз.

4. На третьому етапі дослідження з'ясовується знакова природа коміксу, застосовується функційний метод, основою якого є прагматична перспектива мови як засобу комунікації.

5. На четвертому етапі дослідження здійснюється детальний аналіз вибраних фрагментів. На цьому етапі застосовуються такі методи, як дискурс-аналіз, лінгвопрагматична інтерпретація, лінгвосеміотичний аналіз, фоно- та кольоросемантичний методи.

6. П'ятий етап дослідження є узагальнюючим, здійснюються кількісні підрахунки та робляться висновки щодо функціонування категорії мультимодальності та її засобів в англomовному коміксі. Статистичний аналіз, задіяний на кінцевому етапі проведеного дослідження дозволяє виявити частоту вживання конкретних одиниць мультимодальності у коміксі.

## РОЗДІЛ 3

### АНГЛОМОВНИЙ КОМІКС:

#### ЛІНГВАЛЬНІ ТА ЕКСТРАЛІНГВАЛЬНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

### 3.1. Комікс як особлива знакова система та його мультимодальні складники

**3.1.1. Семіотичні характеристики вербального та візуального складників коміксу.** «Якісне» прочитання тексту можливе тільки за умови естетично досконалого тексту, характеристиками якого є діалектична єдність між новизною та порядком, або інновацією та правилом; читач повинен врахувати таку діалектику та звернути увагу не тільки на зміст тексту, але й спосіб передачі повідомлення у ньому [8, с. 164]. У фрагментах коміксу і зображення, і текстові хмари розміщені в послідовності, яка й відображає значення цілого фрагмента (Додаток В, рис. В.2). Одна репліка створює підґрунтя для наступної. Така ланцюгова послідовність дозволяє авторові створювати цілісну картину подій, які розгортаються в коміксі. Тож через написані чи намальовані мовні знаки, які розміщені послідовно, читач отримує інформацію про об'єкт та формує уявлення про персонажа чи події у фрагменті коміксу. За основу аналізу коміксу як мовного знака візьмемо модель “семантичної тріади” Ч. Пірса. Комікс як мовний знак можна репрезентувати через відношення: *знак* (репрезентамен: слово, зображення, символ) – *об'єкт* – *інтерпретанта*.

Комікс є формою вербально-візуальної комунікації, яка реалізується через певні канали сприйняття інформації читачем. Мова розглядається як система, що має чітко встановлені правила, набуті в процесі розвитку; зображення окреслюється авторськими цілями експресії, які розвиваються під час підготовки або практики [149, р. 97]. Найбільша розбіжність між візуальною мовою і вербальною мовою – це, власне, модальність – візуально-графічний

канал значно відрізняється від вербально-аудіальних та візуально-мануальних стандартів.

Зв'язок між вербальними та паравербальними елементами тексту може бути імпліцитним та експліцитним, а його встановлення залежить від культурних знань адресата та ґрунтується на поглибленому аналізі текстових компонентів. Когерентність тексту визначається логіко-семантичними, синтаксичними і стилістичними видами когезії [90].

Як зазначає Є. Тихомирова, вербальна комунікація охоплює різні взаємодії обміну інформацією, у яких застосовуються словесні знаки та символи (розмова – слухання, читання – письмо). Кодування інформації зосереджене у розмові та письмі, а декодування – слуханні та читанні. Кожен вид вербальної комунікації має конкретне призначення у процесі комунікації [120].

У процесі декодування інформації, переданої за допомогою візуального складника, важливе місце посідає дослідження графіки як лінгвістичної науки, що зосереджена на аналізі характерних параметрів фігур, які використовуються на письмі [154]. Подібно до цього, базові графеми вживаються і поєднуються разом для формування об'ємніших способів передачі [149, р. 98]. Такими базовими формами є крапки, лінії, спіралі, які сплітаються в кути, квадрати, круги тощо.

Для визначення семіотичних характеристик коміксу потрібно розглянути семіотичні характеристики вербального та візуального компонентів окремо.

Семіотичні характеристики вербального складника коміксу:

1) номінативність – здатність називання об'єктів, предметів та явищ реальності і подання їх через лексичне значення [52, с. 191–192];

2) інформативність – обсяг знань про навколишній світ; інформативність полягає у здатності слова до накопичення та збереження інформації [52, с. 191], чим забезпечується його кумулятивна функція;

3) індивідуальність лексичного значення – здатність відображати єдиний визначений фрагмент об'єктивної дійсності [52, с. 192];

4) матеріальність – графічна чи звукова форма існування слова [52, с. 192]; в англomовному коміксі для слів характерна графічна форма;

5) структурна цілісність – цілісність фонетичного, лексичного та граматичного оформлення слова [52, с. 191–192];

6) функціональність – поділ на самостійні і службові слова, які виконують конкретну функцію в текстовому просторі.

Така сукупність семіотичних характеристик вербального складника коміксу сприяє його полівекторності у функціонуванні. Хоча вживання тексту разом із зображенням не є єдиною характеристикою коміксу, однак спосіб, через який лінгвістичні та графічні елементи переплітаються, є унікальним для коміксу як медіуму. Впорядкування блоків у певній послідовності є іншою визначальною характеристикою коміксу. Мова коміксів подібна до мови, яку ми використовуємо у щоденному спілкуванні.

Повнозначним (самостійним) словам властиве лексичне значення, оскільки вони виконують номінативну функцію. Повнозначні слова в текстових фрагментах коміксу мають ключове значення, тому що передають основний зміст фрагмента коміксу. В англomовному коміксі існує тенденція виокремлювати повнозначні слова напівжирним шрифтом або іншим кольором, а також використовувати різний кегль або стиль шрифтової гарнітури, як у фрагменті “One she’s tried to **ditch** but just **can’t**. He’s at her **side** once more. They rekindle the **fire** they once knew. **Wind**... so **c-cold**...? I’m **f-freezing**...? Steve, I’m Steve? Hello? Do you **care**? Hel-lo! And it just makes her **nauseous**. Not so much the **symbolism**... but that, even when she snaps **awake**...” (Додаток В, рис. В.3). У прикладі слова, виділені жирним шрифтом, є центром фрагмента, у якому розвивається дія.

Категорія службових слів охоплює незмінювані частини мови, які не виконують номінативної функції, на відміну від повнозначних слів. Такі слова використовують для поєднання інших слів у реченні. Службовими словами є сполучники *and, both, but, or, and also, when, after* та ін., прийменники *in, for, with*, артиклі *a, an, the* тощо. У наступному прикладі із фрагмента коміксу

сполучник “and” поєднує два прості речення: “*Watch. Last week, she threw herself between Roy and a tree – almost snapped her spine in half*” (Додаток В, рис. В.4). На відміну від службових слів, повнозначні слова в англomовному коміксі виокремлюються шрифтовою гарнітурою, що робить їхнє значення фундаментальним для текстового фрагмента коміксу.

Напис над зображенням (нарративний блок або *caption*) має інформативний характер, який зводиться до повідомлення про час та простір. Нарративний блок забезпечує сприйняття та розуміння контенту, оскільки містить додаткову інформацію [234, р. 6]. Крім того, простежується тенденція, у якій нарративний блок подає інформацію з ретроспективного погляду. У більшості випадків написи над блоками мають фундаментальне значення у нарративі, оскільки вони подають узагальнену інформацію про події в коміксі, як у фрагменті “*Turns out, Sarah is his descendant. He was unjustly killed, and so now I guess he’ll protect his family from harm*” (Додаток В, рис. В.5).

Головною особливістю коміксу як візуально-графічного тексту є те, що повідомлення передається реципієнтові через послідовність картинок. Увага дослідників фокусувалася на семантичних зв’язках між чітко розділеними блоками чи зображеннями, припускаючи, що послідовно розміщені зображення є тим, що формує значення. У. Айснер наголошує, що роль ілюстратора полягає в “організації подій (або зображень) так, щоб передати дію” [161, р. 38], а С. Макклауд говорить про “завершеність” та “адаптацію між аспектами”, через які читач заповнює прогалини між зображенням та значенням, що поєднують блоки [219, р. 72], та формує нарратив.

Щоб зрозуміти передачу повідомлення через послідовність картинок в англomовному коміксі, потрібно розглянути запропонований Ф. де Соссюром підхід до визначення візуального знака, який надає можливість виокремити дві характеристики, що властиві візуальному складнику коміксу, а саме: заміненість референта та “лінійність” [118, с. 103]. Інший підхід до визначення феномену знака запропонував Ч. Пірс. За цим підходом можна виокремити ще одну властивість – тричленну структуру знака [8].

Отже, семіотичні характеристики візуального складника коміксу такі:

– тричленність структури: знак (*sign*), об'єкт (*object*) та інтерпретанта (*interpretant*);

– замінність референта – заміна реальної, але відсутньої речі: знак стає важливішим, ніж річ;

– “лінійність” – розуміння тільки одного смислу, закладеного автором, без можливості виокремлення його множинності.

Комікс як особлива форма поєднання слова та зображення віддзеркалює характеристики, які властиві і вербальному, і візуальному складнику тексту.

**3.1.2. Мультиmodalність як чинник формування смислу у візуально-графічному тексті.** “Мультиmodalне повідомлення” можна розглядати як комунікативно-функціональну одиницю. Впродовж останніх років проблема мультиmodalного повідомлення привертає дедалі більшу увагу лінгвістів. У мультиmodalному повідомленні відображаються різні соціальні умови, значна частина яких формує технічні умови створення та сприймання тексту, з огляду на що писемні тексти набули різноманітної організації. Дизайн та компетенції, пов'язані зі зображеннями, очікуються сьогодні і від адресата, і від адресанта [146, р. 56–57]. Мультиmodalні елементи характеризуються комунікативною цінністю, забезпечуючи цілісність змісту повідомлення в коміксі.

Сьогодні явище мультиmodalності згадується в межах лінгвістики зображення, і це означає, що повідомлення або цілий текст складається і з мовних, і з візуальних елементів [244, р. 164]. Є. Зебровська вважає, що мультиmodalність стосується передусім комбінації різних візуальних modalностей, тобто написаних алфавітів і графічних елементів, які заповнюють так звану інтегровану візуальну поверхню так, що кожне повідомлення містить і лінгвістичні ознаки, і інші семіотичні елементи [262].

Усі без винятку фрагменти коміксу є результатом мультиmodalної комунікації між автором та читачем крізь призму застосування вербальних та

невербальних елементів, закодованих у знакові системи. Прикладом процесу мультимодальної комунікації є фрагмент випуску № 1 коміксу *Justice League of America*, у якому автор знайомить читача з героями Ліги Справедливості. Герої зображені в центральній частині сторінки, а нижче наведено їх перелік за моментом появи: “1. *Flash* 2. *Wonder Woman* 3. *J’onn J’onzz* 4. *Green Lantern* 5. *Superman* 6. *Batman* 7. *Aquaman*” (Додаток В, рис. В.6). Отже, автор передає інформацію про героїв візуально та вербально. Однак інтенція героїв подається через вербальний канал передачі інформації: “*United in action, firm in purpose, the world-famous heroes of the Justice League of America have pooled their extraordinary talents to stamp out evil and injustice wherever and whenever they may occur!*”.

Безсумнівно, спілкування є складним процесом, а його значення впливає із взаємодії різних семіотичних модусів: значення створюється багатьма методами, модусами та медіа, які співіснують у комунікативній узгодженості та цілісності [203, р. 111]. Різні модуси посилюють та доповнюють одне одного, що частково підтримується новими технологіями [146, р. 53]. Як стверджує І. А. Бехта, ознакою оповідного дискурсу є комунікативний модус, який виокремлюється суб’єктами в зовнішньотекстовому вимірі, у формі “реальний адресант – реальний адресат”, а також суб’єктами внутрішньотекстового виміру в дихотомії “внутрішньотекстовий адресант/наратор – внутрішньотекстовий адресат – наратор/персонажі” [16].

Релевантність інтерпретації коміксу читачем відрізняється залежно від фрагментів. Титульна сторінка випуску коміксу *Justice League of America* (Додаток В, рис. В.7) із звертанням героїв до читачів “*wanna make somethin’ of it?*” залучає їх до історії. Через поєднання зображень героїв та вербальних елементів титульної сторінки читач розуміє, що йтиметься про героїв Ліги Справедливості, проте цілісну картину про події в коміксі отримати не може. Отже, сприйняття інформації відбувається лише частково, поступово розширюючись з розкриттям подій у коміксі.

Візуалізація вербальних елементів простежується у фрагменті коміксу *Captain America*, у якому автор візуалізує вербальні елементи через появу зображення героя. Зображення героя в одязі кольорів прапора США доповнюється словами “*Cap, in his own magazine at last! Captain America!*” (Додаток В, рис. В.8). Цей фрагмент є конкретним повідомленням або цілим текстом, який складається не тільки зі знаків, а й інших “символічних елементів” [244, р. 164], зокрема кольору. Вербальний текст взаємодіє з зображенням, завдяки чому контекст наповнюється новим змістом, зокрема вказує на національну належність героя.

Мультимодальна взаємодія між текстом та зображенням поділяється на кілька типів [150]. Прикладом *невіддільної* мультимодальної взаємодії може бути знак свастики, зображений на одязі нацистів – головних ворогів Капітана Америки, зокрема на одязі агента нацистів *The Red Skull* (Додаток В, рис. В.9). Отож вербальний контент фрагмента “*I’ve got a world to conquer – and no man shall stop me!*” підсилює значення візуального контенту в текстовому просторі. Ще одним прикладом невіддільної мультимодальності є пікторіальний знак музичних нот, що позначає музичний супровід у текстовому просторі (Додаток В, рис. В.10).

*Послідовна* взаємодія елементів фрагмента коміксу простежується в доповненні контенту зображення текстовими хмарами для створення цілісної картини. Ключовим аспектом послідовної мультимодальності є змінність блоків фрагмента коміксу для розгортання діалогу між героями (Додаток В, рис. В.11).

*Доповнювальна* мультимодальна взаємодія репрезентується через наративні написи до текстових блоків коміксу. Одним з варіантів наративних написів є боковий супровід текстового блоку: “*the next day... Captain America once more becomes private Steve Rogers of the United States army!*” (Додаток В, рис. В.12). Однак у більшості досліджуваних випадків наративний супровід розміщений саме у верхній частині коміксу: “*Like a flaming comet... the giant bomber streaks earthward!*” (Додаток В, рис. В.12). Під час дослідження не виявлено прикладів незалежної мультимодальності, оскільки особливістю



коміксу як мультимодального тексту є взаємодія вербальних та візуальних компонентів, які виконують взаємодоповнювальну функцію.

У 1998 р. Джей Лемке пояснив явище мультимодальності та його проєкції вираження: уся мовна компетенція є мультимодальною компетенцією, оскільки завжди має бути візуальна або вокальна реалізація лінгвістичних знаків, яка також має нелінгвістичне значення (інтонація або стиль оповіді чи стиль орфографії). Знаки, відповідно до своїх функцій, повинні мати певні матеріальні реалії, але кожна матеріальна форма має значення, з уваги на наявність більш ніж одного коду [226, р. 184]. Код (мова, знаки, символи тощо) – це система паралельностей між формою та значенням, що використовуються для передачі інформації у формі знаків. Як зазначають науковці, код використовується у кодуванні повідомлення автором тексту та декодуванні повідомлення адресатом [107].

Інформаційні зв'язки, задіяні в мультимодальному візуально-графічному тексті, репрезентують значення, які формують повідомлення про героїв чи події. Такий тип зв'язку простежується у фрагменті коміксу, в якому персонаж *Hurricane* зображений у центрі текстового простору, вгорі по всій ширині фрагмента подано назву коміксу, в нижньому правому кутку йдеться про противника супергероя, *Pluto*, що супроводжується табличкою *Murder Ltd* (Додаток В, рис. В.13) на столі. Тож у фрагменті простежуються три канали зв'язку автора з реципієнтом: фрагмент коміксу має певну структуру, що охоплює і вербальні, і візуальні елементи; через презентацію елементів автор подає інформацію про героя; за допомогою таких елементів мультимодальності, як розміщення елемента на сторінці, принцип подачі тексту, використання кольору та гарнітури шрифту, формується попереднє уявлення читача про події. Поява героя *Hurricane* на обкладинці відіграє важливу роль, оскільки його образ займає більшість текстового простору в колажі зображень. Назва однойменного коміксу подається червоним кольором, що привертає увагу читача. Крім того, назва доповнюється графічним зображенням швидкості вітру. Табличка “*murder ltd.*” на столі має інформативний характер, оскільки, ймовірно, це противник

персонажа *Hurricane*. Щоб читач краще зрозумів образ героя, у вербальній частині текстового простору подається його опис, який доповнює візуальні елементи: *“Hurricane... son of Thor, god of thunder, and the last descendant of the ancient Greek immortals, returns to earth to fight his ancestral enemy, Pluto, the devil... whose horrible crimes have almost ruined civilization”* [64, с. 77].

Г. Джейкобс [187] пояснює, що комікс є комплексним мультимодальним текстом, який складається не тільки з мовних елементів, а й набору візуальних, аудіальних (репрезентовані візуально), жестикуляційних або просторових елементів. Коли читаємо комікси, ми практикуємо та розвиваємо візуальну грамотність, беручи до уваги наявні засоби та використовуючи їх для формування значення мультимодальних елементів, характерних для коміксу, враховуючи комбінації слів, зображень, просторового планування, інтервалів у тексті, звукових ефектів, розміщення блоків, мови тіла, міміки та інших елементів коміксу [159, р. 278].

Сприйняття компонентів коміксу формує уявлення про події та героїв, як у фрагменті зображення Бетмена (Додаток В, рис. В.14), у якому супергерой намагається вибратися з гамівної сорочки. Зображення міміки героя доповнюється не тільки його жестами, але й вербальним контентом, а саме: *“the Joker claimed it’s the same one he escaped from last time he was in Arkham; if he got out of it, I can; actually, anyone can, if they’re willing to take the pain; that’s something of a specialty of mine; I lift my elbows up towards my neck until both of my shoulders dislocate; from there, it’s easy for me to reach one of my hidden cutting tools; 52 seconds to get free. That’s too slow”*. У цьому фрагменті наявні три знакові системи: візуальна (передана за допомогою графічного зображення міміки та сили супергероя), вербальна (передана через слова персонажа) та фоносемантична (представлена вербалізацією звукового елементу *krak*).

Візуальна грамотність формується на двох етапах. На першому етапі через сенсорний модус читач бачить та відбирає елементи, які найбільше привертають увагу. У наведеному вище фрагменті такими елементами є фігура Бетмена і темний фон. На другому етапі візуальної грамотності формується

перцептивний модус, а саме конкретне бачення об'єкта. Такими засобами є обтічні лінії довкола тіла супергероя, які уособлюють пориви сили для звільнення, міміка героя, а також вербальні елементи. Отже, сенсорний та перцептивний модуси є джерелами детермінування героїв, яке формує читач, щоб зрозуміти контекстну ситуацію.

Невміння розвивати “візуальну грамотність” є негативним чинником для когнітивного сприйняття [175, р. 2]. Візуальна грамотність має фундаментальне значення для читача мультимодального тексту, виявлення та декодування візуальної інформації, сприяє належному розумінню контенту текстового простору.

**3.1.3. Повна мультимодальність: взаємодія вербальних та візуальних компонентів.** Мультимодальність усіх текстів представлена на трьох рівнях: тексти з нульовою, частковою та повною мультимодальністю. Повна мультимодальність тексту характеризується тісним зв'язком між мовними та візуальними компонентами текстового простору. У випадку повної мультимодальності вербальні елементи не функціонують окремо від графічних елементів, між ними є тісні семантичні відношення. Мовна частина орієнтується на візуальну і навпаки [109].

Згідно з теорією Р. Барта, є три рівні аналізу мультимодальності: інформаційний, символічний та ціннісний, який не має стабільності у функціонуванні. Інформаційний рівень є рівнем спілкування та повідомлення, надає інформацію про героїв, їхні взаємини чи роль у фрагменті або в цілому випуску [138]. На символічному рівні візуальний контент поєднує знання та усвідомлення читача про реальний світ і те, що відбувається довкола. Ціннісний рівень особливий тим, що читач використовує обмежені мультимодальні ресурси для того щоб сфокусуватися на фрагменті коміксу, його героях та подіях [138].

Повна мультимодальність в англomовному коміксі функціонує на інформаційному рівні, на якому вербальні та візуальні компоненти текстового

простору виконують взаємодоповнювальну функцію, створюючи цілісний контент для сприйняття читачем. На інформаційному рівні мовні та візуальні елементи не можуть існувати окремо, оскільки без їхньої взаємодії читач не отримає вичерпного повідомлення про фрагмент коміксу. Повна мультимодальність не вимагає залучення знань читача, тому що вся інформація подається через фрагменти.

Одним із проявів повної мультимодальності є наративний блок, який часто має супровідний характер у фрагментах коміксу, презентуючи повний обсяг інформації про локацію, час, героїв чи події. Розглянемо фрагмент, у якому зображений персонаж Харрікейн. Маскуючись під звичайну людину, він їде в таксі до місця перебування його ворога. Рух автомобіля модифікується завдяки суперсилі персонажа, яка графічно зображується через крила та лінії у фрагменті. З крилами по боках автомобіль рухається з надзвичайною швидкістю. Саме цей візуальний контент автор доповнює словами “...while the unsuspecting driver keeps his eyes on the road, his immortal passenger removes two silver wings from their concealment in his person and attaches them to either side of the taxi cab” (Додаток В, рис. В.15).

Наратив як доповнення візуального контенту простежується у фрагменті, в якому зображені фігури не передають повного обсягу інформації без вербального доповнення: “the next day... Captain America once more becomes private Steve Rogers of the United States Army! – Private Rogers – fall in!” (Додаток В, рис. В.12). Через паралельне сприйняття візуального та вербального контенту читач довідується, що зображений у фрагменті чоловік – це сам Капітан Америка, а інші – солдати американської армії. Цей фрагмент репрезентує повну мультимодальність та тісний семантичний зв'язок мовних та візуальних елементів [64, с. 78].

В аспекті повної мультимодальності зображення прив'язане до вербального повідомлення. Мовний контент “in a few short hours, a reign of terror strikes the Metropolis, banks are looted, innocent people are ruthlessly murdered... and yet the law has been beaten at every turn by the oriental giants that

*bullets won't stop!*” (Додаток В, рис. В.16) виконує супроводжувальну функцію, без якої читач не отримає інформації з усією повнотою про те, що зображені на фрагменті гіганти вбивають людей, грабують банки і спричиняють лихо в Метрополісі. Усе це відбувається для того, щоб їхній ватажок Бенсон збагатився, що й зображено в центрі фрагмента. Отже, вербальний контент нероздільно пов'язаний з візуальним контентом для передачі цілісного повідомлення.

Прикладом реалізації повної мультимодальності є маніфестація героїв коміксу, як у фрагменті, в якому зображений рудоволосий персонаж зі сокирою, а вербальне повідомлення роз'яснює його походження: *“Viking – son of the ice giants”* (Додаток В, рис. В.17). За відсутності вербального контенту читач не отримає всієї інформації про образ персонажа, так само як і без його зображення вербальний контент його не актуалізує.

Повна мультимодальність виражена у прив'язаності графічних елементів до вербального повідомлення. Наведені далі два фрагменти є демонстрацією такого аспекту мультимодальності. Вербальний контент прив'язаний до візуально-графічного як у передачі повідомлення, так і в організації текстового простору. Поряд із вербальним повідомленням *“Lois woke up this morning and wanted pancakes from that new diner over on Schwartz back in Metropolis. Halfway through a stack of buckwheats, I get the call to come here. To Tokyo. I should know by now that trouble doesn't take a day off”* (Додаток В, рис. В.18) розміщений графічний символ Супермена. Тож читач розуміє, що ці слова належать цьому персонажу. У такій ситуації простежується повна мультимодальність та тісний зв'язок зображення Супермена, графічного символу героя та вербального повідомлення, яке йому належить. Поєднання різних засобів простежується в наступному фрагменті, який зображує супергероя Бетмена, його графічний знак та вербальне повідомлення: *“Typical. I said, “Wait, let's find out more.” But innocent lives were at stake. And then there's no talking to him. That's Clark”* (Додаток В, рис. В.19).

Зображення передусім бере участь в організації текстового простору. Візуальний компонент текстового простору поглиблює вербальну інформацію, актуалізуючи нові поняття та значення. Невербальні засоби фрагмента коміксу розширюють можливості вербальних елементів у передачі інформації.

**3.1.4. Часткова мультимодальність: взаємодія вербальних та візуальних компонентів.** При частковій мультимодальності тексту вербальний складник є відносно автономним та незалежним від зображення, хоча між словесними та графічними компонентами існують семантичні відношення. У такому разі графічний елемент лише супроводжує вербальну частину тексту і не є обов'язковим для організації тексту. В англomовному коміксі часткова мультимодальність простежується у фрагментах, де наявний графічний елемент, про який читач уже дещо знає. У такому разі часткова мультимодальність проявляється на символічному рівні, де візуальний контент актуалізує знання про події чи героїв коміксу.

Символічний рівень часткової мультимодальності простежується в коміксі *Captain America*. У кожному фрагменті, як і в цілому коміксі, Капітан Америка веде боротьбу з ворогами-нацистами. Для поглиблення інформації, що адресована читачеві, автор застосовує різні засоби, які доповнюють картину боротьби Капітана з ворогами. Одним із таких засобів є візуальний символ свастики, який використано в коміксі безліч разів [64, с. 76].

Свастика зображена на одязі агентів-нацистів, таких як *the Red Skull* (що є уособленням смерті) та на стінах приміщення, де вони перебували (Додаток В, рис. В.20). У семантичних відношеннях візуального і вербального контентів фрагмента наявна часткова мультимодальність, а разом з нею й автономні семантичні відношення між мультимодальними елементами. Увага читача повертається до графічного зображення свастики, що робить вербальну частину фрагмента автономною, оскільки читач розуміє, що йдеться про нацистів.

Часткова мультимодальність може проявлятися і на ціннісному рівні, який репрезентує мультимодальні здібності читача та їхні особливості. На ціннісному рівні співвідношення між текстом і зображенням є нечітким, оскільки має позамовний характер: від мови до значущості. У такому разі читач послуговується обмеженими мультимодальними ресурсами для того, щоб сфокусуватися на фрагменті коміксу, його героях та подіях [138].

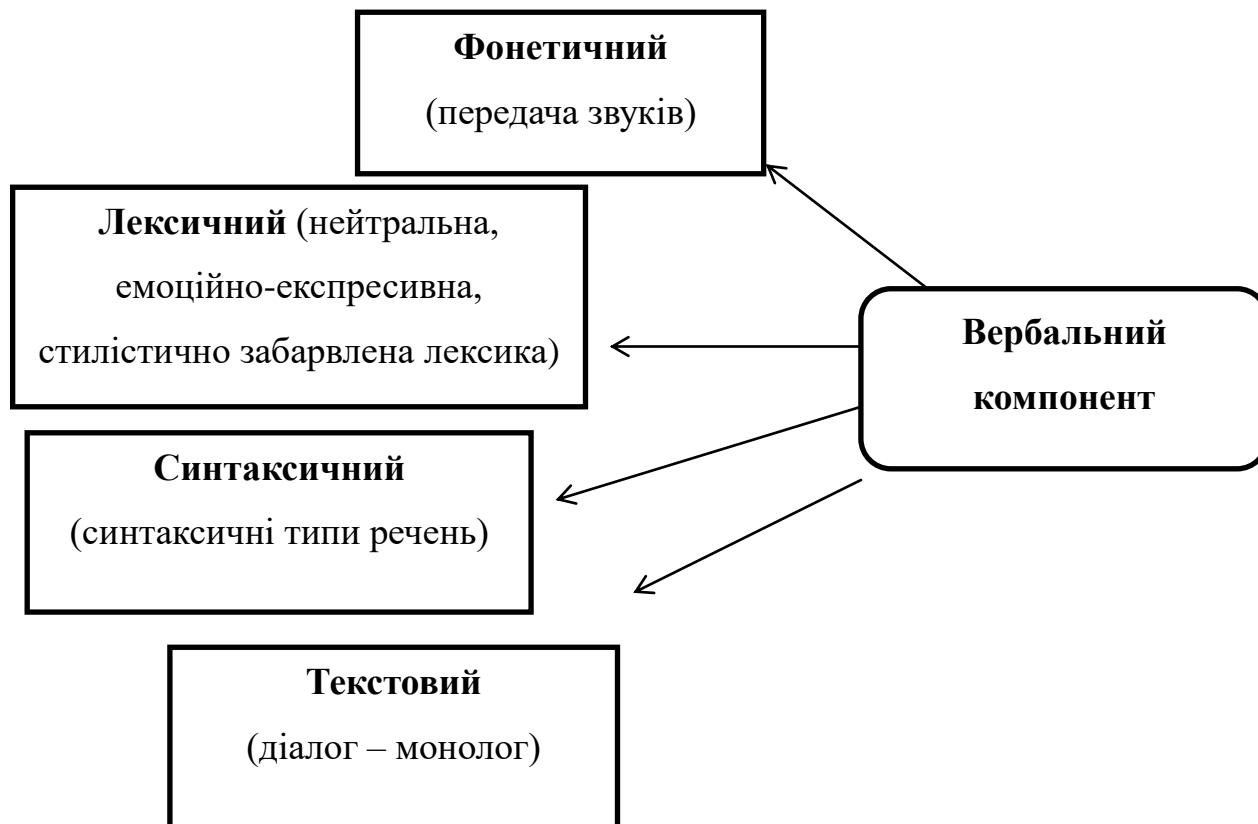
Вираженням ціннісного рівня часткової мультимодальності є, наприклад, репрезентація персонажів у такому фрагменті: *“I heard they had a new “maid of might”. I am Batgirl”* (Додаток В, рис. В.21), де текстова хмара комплементує візуальний контент фрагмента – зображення жінки в чорній масці та костюмі з символом Бетмена. Частковий рівень мультимодальності пояснюється тим, що зображення супергероя з певною символікою (у наведеному фрагменті – із символікою Бетмена) вже є вираженою асоціацією для читача (у фрагменті зображена жінка-Бетмен), а вербальний контент виконує тільки супроводжувальну функцію (*I am Batgirl*). Фокусуючи увагу на фрагменті коміксу, читач послуговується лімітованими мультимодальними ресурсами (графічний символ супергероя Бетмена) для того, щоб отримати нову інформацію, розглядаючи фрагмент.

Автономний характер семантичних зв'язків між вербальними та візуальними засобами є проявом мультимодальності, який простежується у фрагменті, де зображений закривавлений супергерой Бетмен. Вербальний контент функціонує на ціннісному рівні: *“The withering fire stops, as if some ghost sergeant at arms calls a “halt, parade rest”. Now, oblivion closes around the brain of the Batman. He, his body, falls to the floor. This is unusual for Batman”*, де автор, характеризуючи персонажа, наголошує, що поразка для Бетмена не є типовою (Додаток В, рис. В.22). Наявність лише візуального контенту має ціннісне значення для передачі повідомлення читачеві та цілісного розуміння фрагмента. Вербальний контент виконує функцію доповнення та актуалізації візуального контенту, переносячи фрагмент на ціннісний рівень мультимодальності.

На відміну від повної мультимодальності, при частковій мультимодальності читач декодує тільки візуальний контент для отримання повідомлення про події чи героїв. Однак у сукупності з вербальним контентом читач отримує вичерпну інформацію та цілісне повідомлення про фрагмент.

### 3.2. Вербально-невербальна архітектоніка англомовного коміксу

**3.2.1. Вербальний компонент кадру коміксу.** Під вербалізацією розуміємо процес словесного вираження та створення мовних формулювань [31]. До вербальних елементів мультимодального тексту належать “засоби мовного коду: слова, словосполучення, речення, тексти, які передають інформацію” [11, с.59]. Як і візуальний, вербальний контент є невід’ємною частиною коміксу. Вербальний компонент в англомовному коміксі представлений на кількох рівнях: фонетичному, лексичному, синтаксичному та текстовому (див. *рис. 3.1*).



*Рис. 3.1. Рівні аналізу вербального компонента коміксу*



*Фонетичний рівень* репрезентується передачею звуків за допомогою своєрідної графіки, скажімо, як для передачі звуку вибуху “*BOOM!*” (Додаток В, рис. В.23) чи сміху “*НАНАНАНАНАНА*” (Додаток В, рис. В.10). Звукопис у коміксах проявляється по-різному і виконує неоднакові функції. Найпростішим проявом звукопису є звуковідтворення, при якому у текст вводяться передані фонетичними засобами мови крики тварин, звуки машин, механізмів, звуки пострілів тощо. Усі ці явища відтворюються не в повнозначних словах, а у звукових комплексах, наприклад, “*RRRREEEEEEEE*”, “*BAM*”, “*CRAAACK*”, “*GAARGH*”, “*KRUSH*”, “*ААHHHH*”, “*CLAP*”, “*CLICK*”, “*SLAM*” тощо. Звукопис може здійснюватися також за допомогою звуконаслідувальних слів, у складі яких повторюються фонем, що нагадують відповідні звуки природи чи навколишньої дійсності: “*SHSHSH*” (шум води) (Додаток В, рис. В.24), “*ROWF Meowrr*” (звуки тварин) (Додаток В, рис. В.25).

*Лексичний рівень* характеризується відповідним доббором лексем, їх поєднанням, загальною тональністю викладу, образними засобами, як, наприклад, у фрагментах: “*and the only man alive who could potentially clue ‘em in is the only one you let escape. – Just tell me already. Who the hell is he? – Frank Simpson. – Who the hell’s Frank Simpson? – Once upon a time, a guy a lot like you. A kid raised on apple pie who loved his country and wanted to do his part. – They put that poor kid through hell (Додаток В, рис. В.26–27). – They dumped him into a meat grinder and left him there (Додаток В, рис. В.28) – Not until two days ago, when he kicked your ass on a rooftop in North Korea. – You will stay here in a lovely, scenic France. I hear the snails are quite scrumptious this time of year (Додаток В, рис. В.29), “*You suck, Haemosu*” (Додаток В, рис. В.30), “*This ain’t over, pretty boy. Soon as we’re alone, I’m a make a bonfire outta your guts* (Додаток В, рис. В.31). У наведених прикладах емоційно-експресивна лексика набуває додаткових відтінків, яких ці слова не мають за межами контексту. Пояснюється це тим, що в тексті коміксів на якість емоційно-експресивного забарвлення слова впливає загальна настанова – перевага віддається тим словам, які викликають у читача певні асоціації (позитивні чи негативні). Звідси*

відповідний добір лексем, зокрема сленгових та жаргонних висловлень, а саме слово “*hell*” використовується як емоційно-експресивна одиниця для вираження гніву, “*apple pie*” втілює значення традиційних ідей США, описові слова “*poor, lovely, scenic*” надають оцінку, “*a meat grinder*” вживається для опису бойових дій, “*you suck/kick your ass*” є сленговими фразами з негативним значенням.

*Синтаксичний рівень* англомовного коміксу охоплює такі типи речень: просте (*simple sentence*), складносурядне (*compound sentence*) та складнопідрядне (*complex sentence*). Граматичне правило простого речення простежується у фрагменті “*You’ve healed her eye!*” (Додаток В, рис. В.32). Можливості простого речення як самостійної комунікативної одиниці залежать насамперед від способів вираження та конкретного лексичного наповнення його головних і другорядних членів, від характеру зв’язків між ними, від структурного типу простого речення – двоскладне, односкладне чи синтаксично нечленоване. Результати дослідження свідчать, що в англомовних коміксах превалюють прості та складносурядні речення. Типовими є нечленовані речення, що передають різні звуки, на зразок “*BAM!*”, “*WHAM!*”. Складносурядне речення розглянемо у фрагменті, де присутні дві граматичні основи: “*I’ve built multiple businesses that are all doing super, with very few exceptions, and I myself am tremendously super*” (Додаток В, рис. В.33). Складнопідрядне речення простежується у прикладі “*I’m trying to remember that this flag I wear once stood for something*” (Додаток В, рис. В.34), в якому підрядна частина залежить від головної. Типи речення можуть поєднуватися, як у прикладі: “*We will restore your empire and make your enemies into the sands beneath your feet as you reach the end of your kingdom*” (Додаток В, рис. В.35), де маємо поєднання трьох частин різними видами зв’язку – сурядним і підрядним.

*Текстовий рівень* вербального компонента кадру коміксу забезпечується наявністю монологів та діалогів у текстовому просторі. Характерною особливістю монологу в англомовному коміксі є те, що він може мати просторову протяжність на декілька кадрів фрагмента. Така тенденція

простежується у блоках монологу, виокремлених зеленим кольором: “*My daughter. Heir to all I have amassed. A pupil to whom might pass down my lifetime’s knowledge. I built this city. I made it the economic and social power that it is*” (Додаток В, рис. В.36). Монологи та діалоги створюють окремі текстові блоки у кадрах коміксу.

Діалог є необхідним елементом вербальної комунікації, представленої в коміксі. У. Фостер-Харріс звертає увагу на те, що діалог є важливим анатомічним елементом оповіді майже кожної історії [172]. Як вважає У. Фостер-Харріс, діалог варто розглядати не просто як спосіб вербальної комунікації між персонажами, а й як засіб стилю та манери викладу історії, розгортання сюжету та розкриття характеру персонажів.

Ключова функція діалогу полягає в останньому. Через діалог персонажі розповідають про себе. Така інформація міститься в текстових хмарах. Словниковий запас персонажів, а також улюблені фрази чи сленг поєднані з манерою спілкування в конкретні моменти історії. Манера комунікації персонажа дозволяє читачеві зрозуміти, з чого персонаж може сміятися, від чого плакати чи кричати, або на що скаржитися. Важливим моментом є мовчання героя, що також може передавати певний контент чи особливості персонажа [193, р. 65].

Напис над зображенням (*caption*) має інформативний характер. Повідомлення про час та простір подається в наративному блоці “*From the heroes’ perspective, it had been only months since they had last encountered epoch...*” (Додаток В, рис. В.37). У більшості випадків написи над блоками мають фундаментальне значення в наративі, оскільки в них сконцентрована інформація про події, які розгортаються в коміксі.

В англomовному коміксі інформація, передана вербальними елементами, може: 1) доповнювати візуальний контент, 2) створювати нове повідомлення, завдяки чому читач отримує вичерпну інформацію про те, що відбувається.

Інформативну функцію англomовного коміксу спостерігаємо у фрагменті, в якому вербальний контент, що представлений у формі наративу та зображення

статті в газеті, охоплює два вказані вище аспекти. Вербальний контент у наративній частині першого блоку фрагмента є початком створення нового повідомлення: *“The questions are easy. Answers are harder to come by. I start with the obvious. Public records at the Smallville county courthouse”*, яка продовжується у наступному блоці: *“That- and a laptop – puts the world at my fingertips. Birth certificates, school enrollment records, social security registration. I’ve got it all right here”* (Додаток В, рис. В.38).

У наступних фрагментах вербальний контент представлений не тільки в наративних блоках, але й у зображенні сторінок газети, на яких йдеться про стихійне лихо в Канзасі: *“Kansas paralyzed by snow and cold. Highways impassable”*. Крім того, у фрагменті зображене свідоцтво про народження на ім'я Кларк Кент: *“Certificate of Birth. Smallville County State of Kansas. Clark Kent”*, що є комплементарним вербальним повідомленням у фрагменті.

Контент газети, зображеної у фрагменті, доповнюється вербальним повідомленням наративного блоку: *“Even the Daily Planet mentions of the raging blizzards which swept through Kansas that year, starting in November. Birth records indicate one particularly interesting birth that occurred on a farm. The parents were Jonathan and Martha Kent”*. У цьому фрагменті читач дізнається про назву газети, *The Daily Planet*, а також про появу нових героїв, Джонатана та Марти Кент (Додаток В, рис. В.38).

На прикладі наведеного вище фрагмента можна проаналізувати й інші характеристики тексту, такі як структурність, завершеність, зв'язність і цілісність. Структурність текстового простору фрагмента пояснюється тим, що інформація спершу презентується в наративних блоках, а потім у наступних фрагментах – на сторінці газети та сертифіката. Фрагменти коміксу можуть мати різну структуру, коли інформація передається: 1) вербальними елементами лише в межах наративу; 2) вербальними елементами в межах наративу та в текстових хмарах героїв; 3) тільки діалогами в текстових хмарах фрагментів.

Перший тип структури – вербальні елементи в межах наративу – ілюструється фрагментом *“There were weird entities, like host, who embodied a race of long dead beings. And Bloodsport who could access most any weapon conceivable”*. У фрагменті немає текстових хмар чи наративних блоків (Додаток В, рис. В.39).

Другий тип структури – вербальні елементи в межах наративу і текстових хмар – реалізується через діалог між героями (Додаток В, рис. В.40). Фрагмент розділений на чотири блоки, перший з яких репрезентує тільки діалоги між героями, другий містить тільки наративні блоки, а третій і четвертий знову містять діалоги.

Третій тип структури – діалоги в текстових хмарах – акумулює інформацію тільки в діалогах між героями. В англomовному коміксі характеристика структури текстового простору може поєднуватися з діалогічністю, яка представлена наявністю текстових хмар, тобто діалогами між героями: *“According to Clark, Superman once told him that the suit was created on Krypton and sent along in the rocket. Goodness! Imagine the very idea of someone on this planet sewing up costumes for Superman! – Yes. Imagine. But he came here as a baby, didn't he? They sure were thinking ahead to include a costume for a grown man! – Wellll... Maybe it fit him as a baby and just sort of expanded as he grew up? Just think about the idea of raising a small super-powered boy!”* (Додаток В, рис. В.41).

**3.2.2. Візуальний компонент кадру коміксу.** Комікси вважаються “замороженими моментами”, однак порівняно з фотографіями їхній контент є більш різноманітним. В окремих випадках блоки репрезентують тільки один момент розповіді. Це пояснюється тим, що блоки коміксу передають переважно діалоги між персонажами чи розгортання подій, які мають довшу часову перспективу, ніж фото. Фрагмент коміксу може сприйматися як частина наративу різної довжини, оскільки наратив має певні часові рамки. Тривалість блоку коміксу визначається діалогами між персонажами та шириною

прямокутного обрамлення, наприклад, верхній блок може займати весь верхній ряд текстового простору (Додаток В, рис. В.42).

На думку У. Айснера, текстова хмара є “візуально оформленим мовленням” і введена в комікс для того, щоб звуки передавалися візуально [161]. Текстова хмара, як вважає У. Айснер, є “безвихідним способом” передачі того, що не має візуальної форми, наприклад, звуку. У. Айснер зазначає, що текстова хмара передає інформацію у різний спосіб: через форму хмари, через текст, який міститься в хмарі, або через характеристики цього тексту [161]. Хмари передають і мовлення, і думки персонажів.

Функція напису (*the caption*) виявляється у презентації додаткової інформації про комунікацію персонажів. Найпростіший тип контенту напису – індикатор часу та(або) простору. Інколи напис має найголовніше значення для фрагмента коміксу, оскільки містить всі вербальні компоненти, які є повним повідомленням.

С. Макклауд стверджує, що існує шість типів переходу між блоками: рух-до-руху (*movement-to-movement*), дія-до-дії (*action-to-action*), предмет-до-предмета (*subject-to-subject*), місце-до-місця (*scene-to-scene*), ракурс-до-ракурса (*aspect-to-aspect*), алогічний (*non-sequitur*) [249]. Від вибору типу переходу залежить розвиток подій та їхня тривалість.

Перехід від руху-до-руху є найпростішим типом переходу між блоками та демонструє процес певної дії. Такий тип переходу наявний у фрагменті, в якому Капітан Атом облітає частину Землі, щоб потрапити до Нью-Йорка: “*Max Lord has called me to New York to account for my actions as J.L.E. team leader*”. Рух супергероя простежується в усіх блоках фрагмента (Додаток В, рис. В.43).

Перехід від дії-до-дії демонструє, як персонаж або предмет виконує дію через певний рух. Динаміка руху простежується у фрагменті, в якому увага читача зосереджується на боротьбі двох супергероїв, чиє протистояння призводить до руйнівних наслідків. Особливістю переходу від дії-до-дії є те, що він може переходити в тип від предмета-до-предмета, який залишається в межах однієї локації та вимагає більшого залучення читача до подій. У

наведеному далі фрагменті читач залучається до діалогу Супермена з людьми: *“What’s important is that you’re safe. And that you realize... there is no perfect world out there. There never was. I know you are all facing things you feel you can’t overcome. But you have to look here for answers. For help. For hope”* (Додаток В, рис. В.2).

Перехід від місця-до-місця характеризується тим, що події відбуваються дистанційно в часі та просторі. Такий тип переходу простежується у фрагменті, в якому образ Супермена як супергероя зберігається в таємниці, однак він все ж таки відкриває свою сутність другові Джиму, який працює в редакції газети. Джим просить Супермена розповісти про свою силу: *“...your heat vision was a part of it? – My heat vision releases the solar energy I have stored in my eyes’ vitreous bodies and nerves. But this “super-flare” releases the solar energy I have in every single cell. It’s thousands of times more powerful than my heat vision – So this “super-flare” is a new power you can add to your already long list? – This “power” has a cost, Jim”*. У наступному блоці фрагмента відбувається ретроспекція, через яку Супермен пояснює свою силу. Супермен згадує боротьбу, яка відбулася раніше, і перспектива фрагмента знову повертається до часу розмови супергероя та Джима. Отже, фрагмент демонструє перехід від місця-до-місця через прийом ретроспекції: *“I’m not sure how it might trigger again, but it’s dangerous. I went blind. I incinerated everything within 100 yards, including my costume. – I couldn’t control it and it left me powerless. Batman told me I’d be recharged by sundown. – Batman? Right. Batman told you that. Because if you’re Superman you hang out with Batman and the rest of the Justice League. – You still don’t believe me? – I don’t know. I think so. You’re telling me no flying? No heat vision? No stopping bullets? Superman’s human for a day?”* (Додаток В, рис. В.44).

Перехід від ракурсу-до-ракурсу вважається особливим, оскільки він демонструє кілька подій, що відбуваються одночасно в одному місці. Демонстрація переходу від ракурсу-до-ракурсу простежується у фрагменті, де радіальне розсіювання світла та передача звуку *BOOM!* через візуальний канал

переносить читача до наступного фрагмента з продовженням наративу (Додаток В, рис. В.45).

Алогічний перехід не демонструє жодних зв'язків між блоками. У процесі проведеного дослідження виявлено, що такий тип переходу не властивий коміксам про супергероїв, оскільки не передбачає розвитку дій персонажів чи конкретних подій. С. Макклауд пояснює, що така категоризація є “неточним явищем”, але вона допомагає зрозуміти процес розповіді історії автором [249].

Як стверджує С. Макклауд, для коміксів найбільш характерна така послідовність: перехід від дії-до-дії, перехід від предмета-до-предмета, перехід від місця-до-місця [249]. У дослідженні англomовного коміксу про супергероя перехід від руху-до-руху найчастіше поєднується з переходом від дії-до-дії, як у фрагменті, де Капітан Америка знімає характерну для нього уніформу (Додаток В, рис. В.46–47). Перехід від ракурсу-до-ракурсу, а також алогічний перехід виявилися нетиповими для англomовних коміксів, але можуть реалізуватися в окремих випадках. Алогічний перехід використовується для того, щоб показати речі, не поєднані між собою, як у фрагменті, де з чотирьох блоків коміксу кожен зображує різні персонажі (предмети) та має іншу локацію (Додаток В, рис. В.48). Перехід від ракурсу-до-ракурсу не є ефективним у процесі розвитку історії, тому що вимагає великої кількості блоків для того, щоб показати окремі частини загальної картини, як у фрагменті зображення Брюса Уейна (Додаток В, рис. В.49).

Переходи від дії-до-дії, предмета-до-предмета та місця-до-місця найбільш характерні для коміксів про супергероя і використовуються паралельно, оскільки вони демонструють розвиток події у фрагментах коміксу. Так, перехід від дії-до-дії подається через зображення зірваного з куща плоду, відкритих дверей; перехід від предмета-до-предмета реалізується через зображення плоду, телефона, відчинених дверей та гостя; перехід від місця-до-місця переносить читача з локації саду до будинку (Додаток В, рис. В.50).



**3.2.3. Функції вербальних та візуальних компонентів англомовного коміксу.** Р. Якобсон виокремлює шість функцій комунікації, щоб описати ефективну вербальну комунікацію: інформативну, експресивну, апелятивну, контактовстановну, метамовну, поетичну [189]. Кожна функція має асоціативний фактор.

*Інформативна* (когнітивна, денотативна) функція зосереджується на контексті та співвідноситься з предметом, про який йдеться, описує ситуацію, об'єкт або стан [189]. Описовими елементами інформативної функції є вербальні елементи, які змальовують ситуацію, об'єкт, дію або стан. Прикладом реферативної функції є фрагмент “...for something really bad to happen. Peru. United Nations Research Team Three”, з якого читач дізнається про локацію та характер подальших подій (Додаток В, рис. В.51).

*Експресивна* (емотивна) функція реалізується у зв'язку з адресантом і найчастіше репрезентується через вигук персонажів або інші прояви звуку чи голосу, які не змінюють значення тексту, але надають комплементативну інформацію про внутрішній стан персонажа [189]. Слова “Oh. My. God.” передають емоційний стан персонажа (страх, потрясіння). Емоційний стан простежується в наступному блоці, де зображено вибух та руйнування (Додаток В, рис. В.52).

*Апелятивна* (конативна, імперативна) функція безпосередньо стосується реципієнта та найкраще реалізується через кличний відмінок або імператив [133], що простежується в текстовій хмарі фрагмента “Booster! (ред. супергерой Booster Gold) what the hell is going on down there?” (Додаток В, рис. В.53).

*Контактовстановну* (продовження чи переривання комунікації) функцію констатуємо тоді, коли мова є засобом взаємодії, а тому асоціюється з фактором контакту чи каналу [189]. Ця функція виконує соціальну роль та надає змогу розпочати, підтримати чи припинити розмову. Прикладом фатичної функції є вербальний елемент ‘huh’: “You thought we were goners too, huh? I coulda done that too, y’know” (Додаток В, рис. В.54). Через цей елемент підтримується канал комунікативного зв'язку між персонажами.

*Метамовна* функція виражається у вживанні мови для опису наукової мови (метамова фізики, кібернетики тощо) [189]. Англomовному коміксу не властива металінгвальна функція, тому що недостатній обсяг вербального контенту у фрагментах може доповнюватися візуальними засобами, які нівелюють потребу в поясненні вербальних елементів засобами мови.

*Поетична* (естетична, риторична) функція присутня насамперед у поезії, а тому не характерна для англomовного коміксу, оскільки зміст повідомлення у фрагменті важливіший, ніж його форма.

Окрім вищезазначених функцій, характерних для англomовного коміксу, можемо виокремити ідентифікаційну та мислетвірну. *Ідентифікаційна* функція спостерігається тоді, коли мова є засобом ідентифікації мовця, за допомогою якого уможлиблюється аналіз лінгвокультурного коду. Цей код містить соціально, культурно та історично обумовлені зв'язки комунікантів. Н. І. Андрейчук розглядає лінгвокультурні коди як частину системи конвенцій, що є укоріненими в житті та історії суспільства [3, с. 83]. Прикладом ідентифікаційної функції є фрагмент “*BEWARE, NAZI SPIES! BEWARE, FIFTH COLUMNISTS! BEWARE, ALL THE ENEMIES OF THE U.S.A.! BEWARE THE WRATH OF UNCLE SAM’S GREATEST SECRET AGENT – THE MYTHICAL CAPTAIN AMERICA*” (Додаток В, рис. В.143), у якому “Uncle Sam” – це приклад інтерпретації лінгвокультурного коду Америки, у котрому “Дядько Сем” є персоніфікацією США.

*Мислетвірна* функція реалізується у формуванні думки комуніканта за допомогою мовних норм. Мова є засобом формулювання та передачі думки індивіда. В англomовному коміксі мислетвірна функція реалізовується в наративних блоках як думка автора та текстових хмарах як думка персонажів.

Візуальні засоби є невід’ємною частиною текстового простору англomовного коміксу. У фрагментах коміксу невербальні засоби можуть бути точнішим, лаконічнішим, доцільнішим або ж навіть єдиним засобом передачі повідомлення. Г. Почепцов [107] виокремлює інформативну, реферативну

функції, а також функцію доповнення вербальних компонентів, які властиві візуальному компоненту.

*Інформативна* функція полягає у висвітленні інформації про комуніканта, його ставлення до дійсності, емоційний стан, культурно-соціальні особливості. Інформативну функцію можуть виконувати різні візуальні засоби, зокрема колір, як у зображенні Капітана Америки в костюмі, кольори якого відповідають кольорам американського прапора, а на шоломі зображена велика літера А. Крім того, на одязі нациста зображена свастика (Додаток В, рис. В.55).

*Реферативна* функція передає міжособистісне ставлення персонажів один до одного, а також рівень комунікації між автором чи героєм та читачем [107]. Прикладом реферативної функції є візуальний компонент, у якому змальовано міжособистісні стосунки між персонажами. Наприклад, у блоках фрагмента чітко простежується негативне ставлення до супергероя *Booster*. Блок фрагмента, у якому зображений персонаж *Booster*, оточений двома іншими блоками, що символізують тиск на супергероя. Зображення емоцій обох персонажів є додатковим ключем для розуміння фрагмента коміксу, репрезентуючи роль реферативної функції (Додаток В, рис. В.56).

Г. Почепцов наголошує на функції *доповнення вербальних елементів*, яка сприяє успішній комунікації між автором чи персонажем та читачем. Візуальні компоненти можуть доповнювати вербальні [107]. Підтвердженням цього може бути фрагмент, який зображує тіні супергероїв Ліги Справедливості та супроводжується написом "*We can be heroes*" (Додаток В, рис. В.57).

Під час дослідження ми виявили додаткові функції візуальних засобів. Візуальний компонент може не тільки доповнювати, але й *замінювати вербальний елемент*. Ця функція полягає у введенні певних візуальних засобів замість мовних елементів, що дозволяє точніше передати конкретне повідомлення та регулювати динаміку комунікації. Ця функція простежується у фрагменті, де персонаж просить допомоги: "*You're two of the last honest cops around. I can stop the infection that's taken over this city. I just need... ssslk... nghk! Damn it. Stupid knee hngk. Give a fellow cop a hand?*". У наступному блоці немає

текстової хмари, однак зображено, як персонажі йдуть геть, тобто відмовляють у допомозі без жодного пояснення. Тож негативна відповідь та дія персонажів сприймається тільки візуально до наступного блоку, де вони пояснюють: *“I lent you a hand, Bard, back when you first got here. You didn’t deserve it. You didn’t deserve anything this city gave you”* (Додаток В, рис. В.58).

Наступною функцією, яку можемо виокремити, є функція *дублювання вербальних елементів*, суть якої полягає в підсиленні значення, переданого вербальними компонентами. У такому разі читач отримує цілісну та якісну картину фрагмента. Дублювання вербального контенту візуальним простежується у фрагменті, в якому зображений *Falcon* разом із птахами довкола нього: *“...Falcon’s talking to the birds or whatever it is he does...”* (Додаток В, рис. В.59).

Окрім вищезазначених функцій візуальних елементів, виокремлюємо функцію *підсилення експресивного та емоційного значення мовного елемента*, що робить повідомлення більш довершеним та привертає увагу читача до певних мовних засобів, роблячи їхнє значення ще важливішим для фрагмента. Прикладом підсилювальної функції може бути фрагмент коміксу, в якому зображення тіні створіння, силует якого нагадує чудовисько, та використання темних кольорів у блоках фрагмента підсилює емоційне й експресивне значення вербального контенту: *“I’m not afraid of you, Punk! If you want me, I’m right! Good Lord! What are you?!? No...”* (Додаток В, рис. В.60).

Візуальні елементи можуть бути засобами вираження емоцій персонажів коміксу – радості, гніву, суму, страждання тощо. Розглянемо фрагменти з різними емоціями персонажів. Одним із прикладів підсилювальної функції є фрагмент гніву Супермена та Бетмена, який передано мімікою обличчя обох супергероїв (Додаток В, рис. В.61). Здивування, коли Стів Роджерс довідується, що він фізично непридатний для військової служби, передається за допомогою піднятих брів та широко розкритих очей. Крім того, у фрагменті присутня текстова хмара, яка підсилює емоції персонажа: *“What do you... 4F?!”* (Додаток В, рис. В.62).

Емоцію страждання бачимо у фрагменті, де Диво-жінка кричить від болю, втрачає сили і падає. Крім того, у фрагменті є вербальні елементи, які підсилюють значення візуальної частини фрагмента: “AAAAAAAAАНННННННННН The pain... it’s excruciating” (Додаток В, рис. В.63). Усмішка є одним із ключових візуальних проявів радості, як у фрагменті, де вербальний контент презентується разом із зображенням усміхненого Капітана Америки: “But what we have is worth protecting. We may have lost sight of the fact that the cost of peace is eternal vigilance, but we’ll remember. We’ll always remember” (Додаток В, рис. В.64). Вербальний контент “But he knows he’s thought that before. He’s thought that a million times. He tells himself it’s not real... it’s a nightmare loop. And what better nightmare? Captain America lost in the great freeze... forever and...” актуалізується цілісною візуальною картиною, на якій зображено, як Капітан проходить крізь снігову бурю та намагається вижити (Додаток В, рис. В.65).

Аналізуючи функції вербальних засобів в англomовному коміксі, можемо дійти висновку, що англomовному коміксу властиві інформативна, експресивна, апелятивна, контактовстановна, ідентифікаційна та мислетвірна функції. Окреслюючи функціональність візуального елемента, варто відзначити, що, окрім визначених інформативної, реферативної функцій та функцій доповнення вербальних елементів й підсилення експресивного та емоційного значення, ми виокремлюємо також функції заміни і дублювання вербального елемента.

Засоби вербальної комунікації спрямовані на опис ситуації, об’єкта або стану, надання додаткової інформації про внутрішній стан адресанта, його ставлення до реципієнта, а також виконують соціальну роль та дозволяють розпочати чи припинити розмову. Візуальний елемент, як і вербальний, може повідомляти інформацію, передавати міжособистісне ставлення персонажів та зображувати їхні емоції. Особливістю візуального елемента є те, що він функціонує в єдності з вербальним, а саме: доповнює, дублює, замінює вербальний елемент та підсилює його експресивне й емоційне значення.

**3.2.4. Вербально-невербальна репрезентація висловлення в англomовному коміксі-тексті.** У дослідженні англomовного коміксу ми дотримуємося положень, висвітлених Платоном у праці “Республіка”, які стосуються способів здійснення оповіді наратором. Як стверджує Платон, наратор може вести оповідь або тільки від свого імені, або використовувати пряму мову конкретних персонажів (*Republic* III, 392D-394E). Пряме мовлення є найбільш звичним видом презентації мовлення та думки в коміксі. Обидва види зазвичай представлені в межах текстової хмари, яка вказує на слова чи думку персонажа. Однак у коміксі є також візуальні форми презентації думки. Текстова хмара може містити графічні елементи, а думка може бути представлена через зображення психологічного стану [245]. У текстових хмарах знак оклику чи питання може використовуватися для передачі емоційного стану (здивування, збентеження, радості, спантеличення тощо).

Для аналізу прямого чи непрямого мовлення як репрезентації висловлення варто чітко з'ясувати відмінність явищ дієгезису та мімезису. Розбіжність між цими двома явищами полягає в тому, що дієгезис розглядається як “оповідь”, а мімезис – як “мовлення”. Вони співвідносяться з лінгвістичними поняттями прямого та непрямого дискурсу. Ш. Ріммон-Кенан описує дієгезис та мімезис як “розповідь” та “зображення” [232, р. 107–108]. Дієгезис, або “розповідь”, є опосередкованим викладом подій оповідачем. Мімезис, або “зображення”, визначається прямою, необмеженою презентацією подій чи дискурсу, що дозволяє читачам “бачити” або “чути” їх [245]. Через дієгетичні та міметичні форми презентації думки читач має змогу не тільки читати і бачити те, що є в коміксі, але й “чути” через фоносемантичний канал.

Пряме мовлення вважається міметичним викладом дискурсу, оскільки воно утверджується як достеменна ілюзія того, що сказано або подумано, представляючи певні слова, які використовувалися в оригінальному мовленні або думці, яку повідомляється [210, р. 257]. Прямий дискурс часто виявляється через вживання лапок і наявність безсполучникового (*reporting clause*) та підрядного додаткового речення в непрямій мові (*reported clause*): “*Be*

*prepared.*” *That’s what Batman said when we first go to Apokolips*” (reported clause reporting clause) (Додаток В, рис. В.66).

Непряме мовлення є дієгетичним типом викладу, оскільки воно вводить читача в перефразоване повідомлення (що було сказано або про що персонаж думав) [245]. Мовлення і думка презентуються через слова оповідача і тому не вимагають повної відповідності сказаних слів або думок. Крім того, відсутні лапки, як у фрагменті: *“Darkseid said you wouldn’t be up to the challenge”* (Додаток В, рис. В.66).

І. А. Бехта вважає, що пряме мовлення створює для автора можливості індивідуалізації персонажів та мовленнєвої типізації. Багато лексичних, синтаксичних та граматичних явищ, за допомогою яких реалізується пряме мовлення персонажів, походять від розмовного мовлення: стилістично диференційована лексика, вигуки, звертання, емоційно-окличні речення тощо [15, с. 15]. Однією з відмінностей прямого мовлення від реального розмовного мовлення є комунікативно-прагматична, коли вибір мовних елементів у живому спілкуванні залежить від учасників та ситуації, тимчасом як пряме мовлення в текстовому просторі підпорядковане естетичному задуму автора та композиційно-сюжетним компонентам [15, с. 16].

Під час розгляду особливостей коміксу в хронологічному аспекті простежувалася тенденція до зменшення обсягу використання мовленнєвих хмар у коміксах ХХІ ст. Інформація натомість подається в наративних блоках. Тенденція використання наративного блоку у функції мовленнєвої хмари простежується у такому фрагменті: *“Where else could I take them? The streets were radiating kryptonite. I could feel it from up here. Great Rao! Don’t let this happen... Can’t stand it...”* (Додаток В, рис. В.67). Крім того, тут помічаємо ще одну тенденцію: виокремлення наративного блоку кольором. Хоча наративний блок може виступати мовленнєвою хмарою, виділення кольором зберігається. Візуальні характеристики, такі як форма та колір хмари, розмір шрифту, введення капіталізації, напівжирної або похилої гарнітури шрифту

використовують на позначення таких просодичних параметрів, як наголос, гучність та якість голосу.

Пряме мовлення також подається в написах до фрагментів, у яких наративний текст подається у наративних блоках і створює візуальну схожість між презентацією мовлення та наративом. Автор може зближувати презентацію мовлення та наратив у межах форми і функціонування, комбінуючи їх або роблячи їх взаємозамінними. Такий метод трансформує наратив у міметичну форму, яка нагадує пряме мовлення та дозволяє їй виконувати наративні функції [245]. Така тенденція простежується у фрагментах: “...*Falcon’s talking to the birds, or whatever it is he does... and Hawkeye’s rousting the underworld*” (Додаток В, рис. В.59) та “...*he doesn’t even have that many arrows*” (Додаток В, рис. В.68). Пряме мовлення подається в написі до фрагмента, про що свідчить застосування лапок та форма наративу, які трансформуються в міметичну форму.

Пряме мовлення є засобом реалізації авторських художньо-естетичних та тематичних завдань, що допомагає окреслити індивідуальне і типове в персонажа. Тому, І. А. Бехта трактує пряме мовлення як “стилістичний прийом і форму втілення автентичного мовлення персонажа, його виокремлення з дискурсної зони наратора” [15, с. 16].

Використання фрагментних написів для презентації думки та наративу робить мовленнєву хмару факультативною. Непряме повідомлення про висловлення або думку важко знайти в коміксах. Не так часто зміст мови або думки героїв передається через непрямий наратив. Зазвичай пряме мовлення подається в текстових хмарах, прикріплених до героїв, які висловлюють думку [245], як у фрагменті “*I should be out there, too!*” – “*For all we know, you could revert at any time. So you’re doing exactly what you need to...*” (Додаток В, рис. В.69). Найбільш звичним засобом репрезентації думки в коміксі є пряме мовлення персонажів, хоча непряме мовлення може також подаватися в текстових хмарах, однак це явище не є звичним ні для сучасного коміксу, ні для коміксу ХХ ст.



### **3.3. Вербальні та екстралінгвальні засоби мультимодальності**

**3.3.1. Дейктичні маркери вираження особових, просторово-часових та дискурсивних особливостей.** Новітній погляд на категорію дейксису полягає в розумінні цієї категорії як універсальної, яка функціонує на кожному рівні мови [47; 48]. У візуально-графічному тексті чітко представлено три типи дейксису. Дейктичний маркер відіграє важливу роль у візуально-графічному тексті, оскільки вказівка на героїв тексту, їх тимчасову і просторову локалізацію є невід'ємною частиною постійної дії. За допомогою дейктичних маркерів автор демонструє реалізацію мовної особистості, якій властиві певні індивідуальні характеристики. У такий спосіб автор зосереджує увагу читача на героях чи об'єктах у текстовому просторі.

Дейктичне вживання займенників безпосередньо співвідноситься із елементами конситуації комунікації [70]. Дейктичні маркери ідентифікують та диференціюють предмети, які присутні в мовленнєвій ситуації [71]. В. Виноградов запропонував виокремлювати форми вираження модальності у тексті. Лінгвіст стверджує, що кожен текстовий фрагмент має конструктивну ознаку модального значення, тобто, вказівку на відношення мовця до дійсності [32].

Висловлення із дейктиками пов'язані з когніцією та перцепцією, що підтверджує індексальну здатність особових займенників виступати маркерами контакту між світом автора та адресатом у реальному світі [19]. Власне "Я" кожної особи є точкою відліку носіїв багатьох мов, яка не зумовлена культурними чи етнічними чинниками, проте абстрагується в узагальнене "Я" у мовному вимірі носія мови [80].

Вказівка на комунікантів (мовець та адресат) виражається засобами, притаманними персональному типу дейксису [70]. Особові займенники як маркери персонального дейксису визначають кореляцію між учасниками комунікативного акту (адресантом та адресатом), а тому фокусують увагу читача на певних елементах оповіді. Маркери персонального дейксису

виконують функцію непрямого звертання і скорочують дистанцію між автором і читачем у наративі, сприяючи інтимізації наративу [99].

Персональний (або особовий) тип дейксису є найважливішим для англomовного супергеройського коміксу; це пояснюється тим, що крізь призму функціонування його маркерів читач проникає у світ персонажів та формує своє уявлення про їхній образ. Як уже зазначалося раніше, дейксис є егоцентричною текстовою категорією, оскільки в центрі оповіді є “Я” мовця, яке охоплює варіативність його індивідуальних характеристик. Кожне “Я” є різним, в англomовному коміксі конкретне “I” належить певному персонажу у фрагменті. Супергерой як ключова фігура коміксу є центром дейктичного простору. Оскільки характерною особливістю англomовного коміксу як мультимодального тексту є зв’язок вербальних і графічних знаків, дейктичний маркер “I” корелюється із зображенням відповідного персонажа, чим усувається його таємничість.

Для підтвердження функціонування дейктичних маркерів у процесі формуванні образу супергероя наведемо приклади, у яких простежуються перспективи розвитку характеристик персонажа. Із фрагмента “*I will not kill the Red Skull! I represent a country – a people – that are not about killing. Not about destroying. America is about freedom! That is something none of you will ever have. Do what you want with me. If I die now, I die a free man, and a fighting American!*” (Додаток В, рис. В.70) розуміємо, що Капітан Америка є уособленням всієї Америки та її громадян, які виступають проти насилля, вбивств та руйнацій. У фрагменті формування образу супергероя відбувається через неодноразове повторення маркера персонального дейксису – “I”, яке створює центральну точку текстового простору: “Я – Капітан Америка”. Крім того, маркер “I” формує перспективу зв’язку супергероя з громадянами Америки: “Я – це Америка та її громадяни”. Окрім маркера “I”, у фрагменті наявний ще один маркер персонального дейксису – “you”, який створює перспективу опозиції супергероя до ворогів: “*That is something none of you will ever have*” – “Я (Америка) – не ти; не такий, як ти”.

Дейктичні маркери “I”, “me”, “my”, “myself”, “he” на позначення супергероя як центру оповіді простежуються у фрагменті про Бетмена: “*Clocked in shadows. I prey on the forces of evil. Determined to strike terror throughout the underworld, I adopted the fearsome image of a bat... To prepare myself for the battle, I developed my mind, mastering science and criminology. I pushed myself to the limits of human endurance, training my body to physical perfection... All the while driven by the pain of my worst memory. The night a criminal stepped from the shadows and tore my world apart. In a heartbeat I had lost the two most important people in my life. It was the loss that changed me forever... the night a grief-stricken boy made a solemn oath he would never forget. I am the Batman, a grim soul fighting a relentless war on crime*” (Додаток В, рис. В.71–72). У цьому фрагменті Бетмен розповідає про найбільше горе в дитинстві – втрату своїх батьків, яка сформувала його як супергероя.

Фрагмент “*We shall call you Captain America, son! Because, like you – America shall gain the strength and the will to safeguard our shores!*” (Додаток В, рис. В.152) передбачає розширене використання дейктичного маркера ‘we’ і вказує на всіх громадян країни, оскільки мовець сприймає себе як частину населення країни. Він демонструє об’єднання свого “I” із соціумом у “We” [65, р. 110].

Перспектива опозиції “*I + you = we; але я – не ти; не такий, як ти*” простежується у фрагменті діалогу Супермена та Бетмена, в якому наявні дейктичні маркери персонального дейксису ‘I’, ‘you’, ‘we’: “*We’re opposites, you represent the light, while I represent the dark. You’re a product of love and order while I’m a product of violence and chaos*” (Додаток В, рис. В.73), що проводять паралелі між персонажами.

Маркери персонального дейксису бачимо також у фрагменті “*A good soldier needs his cause, to anchor himself to what he is... to who he is... to who I am. I wear my cause. It’s woven into the very chain mail of my uniform. The stars and stripes of freedom and justice... a red, white and blue that’s still the best guarantee the world’s got of all men-being created equal*” (Додаток В, рис. В.74), який, як і

попередній, розкриває образ супергероя: “я – справжній солдат, мета якого зображена на моїй формі – зірки та смуги”. Дейктичний маркер, як вербальний елемент текстового простору, поєднаний з візуальним контентом зображення Капітана Америки.

Формування образу супергероя через маркер “I” простежуємо також у фрагменті “*In the right moment any of us can be a hero... I believe this because ever since I was a young boy, I've seen it with my own eyes. Those examples inspired me... and I do what I can to follow in their footsteps*” (Додаток В, рис. В.75–76), який має ще й часову перспективу, а саме – формування особливостей супергероя, починаючи з дитинства.

Опозиція “I – you” закріплює за собою протилежні характеристики персонажів текстового простору у фрагменті “*I'm not important enough... Steve... You are the hope of this great country. You will be its saving light in the dark days to come*” (Додаток В, рис. В.77). Повторення дейктичного маркера “you” додає експресивності та акцентує на особистості супергероя.

Перспектива “Я – це Ви” простежується у фрагменті звертання Супермена до людей у Метрополісі: “*People of Metropolis – I am your leader*” (Додаток В, рис. В.78). Тут є дейктичний маркер “I”, що робить Супермена центральною фігурою оповіді.

Крім дейктичного маркера “I”, центром оповіді також може бути інший елемент (наприклад, *he*), як у фрагменті “*He will become what Lois wanted him to become: The mediator. The savior. The Superman*” (Додаток В, рис. В.79), в якому він – Супермен – є центром оповіді.

Лінгвісти Р. С. Помірко та Р. І. Дудок у спільній праці “Дейксис як термінотвірний компонент” наголошують на необхідності виокремлювати присвійні займенники як дейктичні маркери в окремі групи, до яких належали б суб'єктності за близькістю (*my, your*) та віддаленістю (*your*), а також *his, her, its, their*. Присвійні займенники є засобами вираження значення належності певній особі (*my, our, your*), а також можуть функціонувати як смисл-ознака належності відповідній особі (*my, yours*) [105]. Отже, присвійним займенникам

властива ознака відчуження та привласнення. У фрагменті “*No. We’ve heard enough, Diana. – But Superman, the world’s in danger. – We know, Luthor. And stopping it is our job, not yours. Do you understand? – I...*” (Додаток В, рис. В.80) є присвійні займенники *our* та *yours*, які функціонують як смисл-ознака належності певним особам, у цьому випадку – супергероям Justice League та Luthor.

Дейктичний центр може бути рухомим, тобто виражатися кількома маркерами персонального дейксису, однак він не може відходити від головного персонажа фрагмента коміксу. У фрагменті діалогу йдеться про Стіва (він же – майбутній Капітан Америка): “*He’s a lovely boy. Has a good heart. – Not just a heart. You can see it in the eyes from an early age, I believe that one’s destined for greatness. – You really think so? – I do. Trust me. Someday they’ll be telling stories about him*” (Додаток В, рис. В.81–82). У цьому діалозі через маркери персонального дейксису “*he*” та “*one*” формується центральний персонаж оповіді – дитина, якій випала особлива доля – бути супергероєм.

Дейктичні маркери “тут”, “там” є символічними, тому що вони окреслюють геометричний простір навколо мовця у конкретній комунікативній ситуації, і місце, де знаходиться об’єкт, на який вказується [25, с. 83]. Дейктичний маркер “тут” може змінюватися між мовленнєвими актами [25, с. 96]. Дейктичні пари протиставлень “*this – that*”, “*here – there*” стосуються передусім фізичного простору, тобто близькості – віддаленості об’єкта, як у фрагменті “*Hey! There’s Captain America!*” (Додаток В, рис. В.83).

Аналогічним прикладом використання дейктичного маркера “*there*” є “*Hey, look over there! It’s that Captain America guy!*” (Додаток В, рис. В.84), цим самим емпатизуючи місце об’єкт у просторі – “там є той Капітан Америка”. У повідомленнях фрагментів використання дейктичного маркера локації “*there*” вказує на фізичну віддаленість об’єкта (Капітана Америки), яка доповнюється використанням вказівного займенника *that* як дейктичного маркера психологічної віддаленості.

В англomовному коміксі вказівні займенники *this – that* можуть позначати не тільки фізичну, але й психологічну близькість чи віддаленість. Розглянемо фрагмент, у якому є дейктичний маркер “*this*”: *This place...! It feels so familiar... yet for the life of me, I can't name it. And I feel weirdly guilty for that*” (Додаток В, рис. В.85). Тут вживання дейктичного маркера простору “*this*” має і фізичний, і психологічний характер – “*це*” місце є не тільки локацією супергероя Супермена у конкретний час, але й здається йому дуже знайомим, близьким. Переважно те, що є фізично близьким до персонажа, є і близьким у психологічній референції, відповідно й те, що є фізично віддаленим – далеко у психологічному аспекті. Текст фрагмента стає цілком зрозумілим тільки за наявності візуального контенту.

Особливістю дейктичної пари маркерів “*this – that*” є також їхня здатність виражати не тільки локальні протиставлення, але й вживатися на позначення часу. У наступних двох фрагментах дейктичний маркер “*that*” має часову референцію: “*No, no one sent me. I'm not sure how I got here. This will seem strange to you, but I came through the rocket ship in your workshop*” (Додаток В, рис. В.86). “*Oh, yes! That old thing! – My husband built it years ago, after he discovered that Krypton's core was unstable*” (Додаток В, рис. В.87), яка доповнюється такими лексичними одиницями, як “*old*”, “*built*” та маркером темпорального дейксису “*ago*”, що відносять ситуацію до минулого часу.

Не тільки просторову, а й темпоральну референцію можуть мати також дейктичні маркери “*that*” та “*there*”. Така специфіка простежується у презентації спогадів персонажа, наприклад: “*I've been there myself. I've looked that fear in the face. I remember 1944, waking up one morning in the Ardennes forest...*” (Додаток В, рис. В.88), у яких Капітан Америка згадує своє минуле, а локативні маркери “*that*” та “*there*” мають темпоральну референцію та відносять читача до попередніх подій.

Тенденція протиставлень дейктичних маркерів простежується у фрагменті, в якому дейктичний маркер “*come*” позначає рух до місця (“*curios shop*” – магазин сувенірів), зображеного у фрагменті коміксу: “*The officials*

*follow the old shopkeeper up a musty stairway... through a maze of decrepit rooms and stop at a heavily barred door, which opens at a whispered command! – Mr. Grover... we were hoping you'd come!*" (Додаток В, рис. В.89). Особливістю вживання дейктичних маркерів простору в англomовному коміксі є те, що розгортання подій у перспективі до конкретного місця вимагає вживання дейктичного маркера "come" або "go" на позначення руху від нього, наприклад: "Grundy... Go... Sleep..." (Додаток В, рис. В.90). Особливість вживання дейктичного маркера 'go' в англomовному коміксі полягає в тому, що місце, куди йде об'єкт, не зображується, на відміну від того, коли презентація місця у фрагменті вимагає маркера "come".

В англomовному коміксі темпоральність є категорією, яка визначає сприймання й осмислення персонажем часу ситуацій та їхніх елементів до моменту мовлення або іншої точки відліку, яка передбачає можливість вимірювання часових відрізків на їх відстані від дейктичного центру (*two years ago, by the end of the year* тощо).

Головною категорією слів, які дейктично позначають час в англійській мові, є прислівники часу. Передовсім це слова *now* і *then*, які є базою часового дейксису. Прислівники *now* і *then* характеризують події, явища, предмети, особи відносно актуального часу – моменту мовлення. Вони не виражають ніякого об'єктивного часу, а радше вказують на момент конкретного акту (*now*) і час, який передує мовному акту або настає за ним (*then*). Говорячи, наприклад, *now*, ми маємо на увазі якийсь визначений ситуацією час, який може бути названий відповідно до його власних ознак (наприклад, *at 2 o'clock*).

Семантика слова *then* відносить події і до попереднього, і до подальшого моменту часу. Основною функцією цих слів є дейктичне суб'єктивне виокремлення предметів, явищ, подій за ступенем близькості чи віддаленості в часі відповідно до конкретної точки відліку – центру мовленнєвої координатії. Точкою відліку в такому разі є сам персонаж коміксу.

В англomовному коміксі однією з реалізацій темпорального дейксису є послідовність подій, яка забезпечується ланцюгом маркерів, що вказують на рух

об'єкта в часі. Дейктичний ланцюг маркерів може охоплювати такі оператори, як *first – then – now*, як у фрагменті: “*Hold still, Bucky, first I’m going to dress you up! – What is this? Hey! What ‘cha doing? – Then I dress myself up... ouch! Easy with that corset! And now we’re going to Europe!*” (Додаток В, рис. В.91), де завдяки маркерам реалізується послідовність дій. Цей фрагмент особливий тим, що така послідовність подій впливає на певну організацію текстового простору, в якій кожний дейктичний маркер вміщений в окремий фрагмент коміксу. Ще один приклад ланцюгового характеру подій у коміксі: “*I can’t figure it out, Bucky! First we see him... and then we don’t! Twice Baldwin has faded in front of our noses!*” (Додаток В, рис. В.92).

С. І. Терехова наголошує, що особливістю вживання англомовних прислівників часової референції є їх звичне розміщення на початку або в кінці речення [119]. Однією з характерних особливостей темпорального дейксису є наявність часових протиставлень щодо моменту реалізації дії. Такі часові протиставлення можуть відбуватися за схемами:

– план минулого – план теперішнього: “*Now imagine what **could have been** had that Kryptonian scientist been courageous enough to allow **that** comet – **that** source of eternal power – to land! You don’t have to imagine, actually because I’m showing you **now**”, “*But one Kryptonian **would have seized** the same power and immortality I **now** possess. And he would have become the high chief*” (Додаток В, рис. В.93);*

– план минулого – теперішнього – майбутнього: “*Several crimes across Philadelphia, including a bank robbery by the infamous animal cracker gang, **were stopped** by a mysterious new hero **today** calling himself Shazam! **Now** a second man appearing eerily similar is attacking the city. – I **will** find you, false champion*” (Додаток В, рис. В.94);

– план минулого – позаминулого – теперішнього: “*You **were** just trying to run away. Like you have a number of times **before**. You don’t have to be. I understand why you want to escape so badly*” (Додаток В, рис. В.95).



Часові протиставлення можуть реалізовуватися і в одному реченні, і в цілому фрагменті. В англomовному коміксі часові протиставлення використовують для пояснення чи репрезентації історії персонажа (подій) в коміксі та передачі додаткової інформації. Часові протиставлення, передані за допомогою вербальних повідомлень у текстових хмарах, розширюють локалізацію та часові рамки подій, виконуючи в такий спосіб роль візуальних засобів. Тож завдяки часовим протиставленням в одному фрагменті інформація про час та події буде такою, як у кількох фрагментах без таких протиставлень.

В англomовному коміксі категорія дейксису відіграє важливу роль у розумінні контенту мультимодального простору, оскільки дейктичні маркери мають здатність до ретроспекції, в якій наявні часові та просторові координати, що розширює локацію та часовий фрейм подій у фрагменті.

Крім вищезазначених просторового та часового типів дейксису, доцільно розглянути також дискурсивний (або текстуальний) дейксис. До дискурсивного (текстуального) дейксису належать мовні звороти в межах конкретного висловлення, які позначають певну частину дискурсу, що містить це висловлення. Оскільки дискурс розвивається в часі та просторі, цілком доцільно використовувати маркери часового і просторового дейксису на позначення частини дискурсу [212, р. 86]. Крім того, варто відразу з'ясувати відмінність між дискурсивним типом дейксису та анафорою. Дейктичні маркери вводять референт у текст, тимчасом як анафоричні елементи (здебільшого займенники) позначають суб'єкт опису.

Маркер “*that*” дискурсивного типу дейксису, який є також і засобом інших типів дейксису, виконує референтну функцію, як у фрагменті: “*Now that was odd. Could he suspect?*” (Додаток В, рис. В.97) та відносить до фрагмента попередньої сторінки коміксу: “*The usual exciting day in the army. Rise and shine, march a little, delicious food, shine my boots... – Nothing out of the ordinary then? – No... no... why do you ask? – No particular reason, Rogers. No particular reason at all*” (Додаток В, рис. В.96).

Перспектива референтності простежується у фрагменті *“Because I learned that dying is easy. Being reborn is hard. – And how did life impart that lesson to you? I had to die first...”* (Додаток В, рис. В.98), де маркер *“that”* відносить до початку діалогу. Аналогічно у фрагменті *“Geez, don’t you keep up with current events? A real mystery-man, hero-type, has busted-up some Nazi smuggling operations two nights in a row! – Let me see that”* (Додаток В, рис. В.99), де мультимодальність забезпечується зображенням газети, що містить інформацію, на яку вказує маркер *“that”*.

Таке саме функціонування дейктичного маркера маємо також у фрагменті *“Superman and Clark Kent. One and the same. But that doesn’t tell me why he is the way he is. “Maybe this will...”* (Додаток В, рис. В.100–101), тут дейктичний маркер *“that”* відносить фрагмент до попередньої частини дискурсу (*Superman and Clark Kent. One and the same*).

Реферативність дискурсивного дейксису може мати часову перспективу, як у фрагменті *“But I have faith. We have to succeed. Failure is not an option. After all this is what I’ve been working towards every day of my life. Ever since I was a little boy”* (Додаток В, рис. В.102–103). Маркер дискурсивного дейксису *“ever since”* сфокусований на часовому фреймі *“теперішнє – з минулого”*, повідомляючи про постійну мету Стіва Роджерса ще з періоду його дитинства.

Особливістю функціонування маркерів дискурсивного типу дейксису в англomовному коміксі як мультимодальному тексті є їхня нерозривна єдність із зображенням. Частина дискурсу, до якої відносить маркер *“that”*, зосереджена у візуальній частині фрагмента коміксу.

Персональний дейксис є найголовнішим типом цієї текстової категорії в процесі формування образу супергероя. Це пояснюємо тим, що маркери персонального дейксису розміщені в центрі текстового простору, фокусуючи увагу читача на індивідуальності супергероя. Цінність персонального типу дейксису представлена через моделі функціонування його маркерів, які розкривають образ супергероя та його зв’язок з іншими персонажами. Можемо виокремити такі моделі функціонування: *“Я – супергерой”*, *“Я – це ви*

(громадяни)”, “Я – не ти”. Крім того, особливістю дейктичного маркера “I” є його кореляція з візуальним повідомленням для усунення таємничості персонажів.

**3.3.2. Експресивні засоби вираження мультимодальності.** Монографія Дж. Лакофа та М. Джонсона “*Metaphors we live by*” зумовила відновлення інтересу лінгвістів до вивчення явища метафори. Визначаючи метафору як “розуміння та переживання одного виду речей з точки зору іншого типу” [207, р. 5], автори стверджували, що люди систематично метафоризують абстрактні, складні явища, зіставляючи їх з конкретними. Конкретне і втілене стосується того, що сприймається через чуттєве сприйняття та моторні (рухові) навички [192]. Метафоризація елементів тексту має прямий стосунок до мультимодальності, оскільки під мультимодальним компонентом розуміємо такий компонент, який поєднує особливості кількох знакових систем одночасно. Метафора ґрунтується на понятті аналогії, яка виражається не прямо, оскільки опускаються певні елементи.

Експресивні засоби служать для передачі відношення, емоцій, оцінки, думки мовця про явища, предмети, особу чи ознаки. Експресивні лексичні одиниці охоплюють значну частину в системі експресивних засобів. Взаємодія кількох семантичних компонентів: денотативних, конотативних сем, а також образності створюють експресивний ефект [28; 30].

Згідно з теорією Е. Маккормак [89, с. 360], когнітивний процес, який конструює метафору, має три рівні: 1) поверхнева мова, 2) синтаксис та семантика, 3) пізнання. “Мисленнєвий процес відбувається на цих рівнях та співвідносить їх при утворенні метафори за допомогою об’ємнішого процесу, який називається “процесом пізнання” [24, с. 164]. У метафорі певні слова та словосполучення розкривають сутність одних явищ та предметів через інші за схожістю чи, навпаки, контрастністю. І що далі один від одного протиставні розряди об’єктів, то яскравіша метафора. Наслідком, як правило, є неправдиве твердження (наприклад, людина-вовк), але, як зазначив М. Блек [143], акцент на

правдивій чи неправдивій відмінності є помилковим. Сконцентровуючи та узгоджуючи у своєму семантичному полі найбільш несумісні асоціації, метафора стає схожою до загадки, але з тією відмінністю, що не підлягає декодуванню, а вимагає визнання за собою нової реальності. Кожна метафора має дві частини: перша – “буквальна” – часто називається тенором, темою чи головним предметом [143], а друга – “образна” – форма втілення, художній прийом або вторинний предмет [143; 169]. У дослідженні англomовного коміксу під “буквальною” частиною метафори розуміємо джерело (*корелят*), а “образну” позначаємо як ціль (*референт*).

Загалом у визначенні явища метафори можна виокремити три важливі моменти: 1) метафора часто потребує тлумачення, і не кожен читач, глядач, аналітик може це зробити; 2) іноді референт метафори повністю впливає з додаткових текстуальних сигналів; 3) якщо корелят та референт не були подані словесно, то ці основні частини мають бути визначені аналітично [169]. Як тільки референт та корелят побудовані та висвітлені, метафора готова до тлумачення. Тлумачення метафори зводиться до мапування (або “проектування”) [167; 168] принаймні однієї особливості (конотація, значення, відношення, емоції), пов’язаної з референтом через корелят. Отже, інтерпретація елемента тексту як метафори змушує читача визначити частини метафори, що є корелятом та референтом, а також які характеристики корелята властиві референтові для тлумачення метафори [169, р. 108]. Оскільки комікс як мультимодальний візуально-графічний текст містить вербальний і візуальний контент, то в ролі корелята може бути і слово (словосполучення чи речення), і зображення (чи графічний знак).

Метафора виконує дві головні функції: вона є засобом, який 1) створює поетичний образ та 2) формує нові значення слова, що утворюються через встановлення подібності чи аналогії між сутностями, які визначаються [108, с. 141]. Метафора ґрунтується на понятті аналогії. На думку Дж. Лакофа, метафора передбачає взаємовідношення між референтом та корелятом концептуальних доменів (множинних значень), через порівняння яких

відбувається перехресне мапування (виокремлення та аналіз інформації) [206, р. 245]. В англomовному коміксі таке перехресне мапування може здійснюватися в межах і вербального, і візуального контенту, при цьому виокремлюючи концептуальні домени, які будуть використовуватися для мапування.

У дослідженні аналіз вербально-візуальних корелятивів реалізується в інтерпретуванні відношення тексту до зображення. Таке відношення ґрунтується на подібності між корелятом та референтом, тобто у встановленні зв'язку між ними. Спільні ознаки, які виокремлюються в процесі їх порівняння, створюють підґрунтя для метафори, тобто поле “перехресного мапування”, у якому є дві ролі концептуального домену: вихідний домен з метафоричними висловами, які ми бачимо, та цільовий домен, який намагаємося зрозуміти [208].

Особливістю вербально-візуальної метафори є те, що вербальний контекст може сприйматися і трактуватися на основі візуальних елементів (зображень), а також репрезентуватися як референтний домен завдяки перенесенню його ознак на зображення. У процесі інтерпретації метафори виокремлюються кілька важливих параметрів: наявність двох концептуальних явищ – 1) буквального первинного та образного вторинного, або *literary primary subject / figurative secondary subject* відповідно [170, р. 5]; 2) визначення в матеріалі того, що є буквальним та образним терміном; 3) визначення ознак, які проектуються з буквального терміна на образний [143, р. 29; 168, р. 2]. У такий спосіб формується картина світу.

На основі цих трьох параметрів візуальні елементи (зображення) співвідносяться з вербальними елементами та здійснюється метафоричне моделювання конкретної ситуації.

Аналіз текстових фрагментів відбувається на трьох рівнях: 1) візуальний контекст, який сприймає реципієнт; 2) вербальне значення, яке допомагає реципієнтові проектувати значення (процес встановлення зв'язку); 3) певні знання про світ, які доповнюють поєднану інформацію через застосування ширшого контексту, ніж того, який містить у собі візуальна метафора [110,

с. 125]. Цілісність проведення аналізу забезпечується ланцюговим порядком, у якому попередній рівень закладає підґрунтя для наступного. Зображення є іконічним знаком та може передавати різні значення одночасно, залучаючи реципієнта до активного сприйняття повідомлення через свідоме і несвідоме інтерпретування інформації. Зображення в поєднанні з вербальним засобом створює непрямий зв'язок, який виявляється в інтерпретації вербально-візуальної метафори.

Вербальна метафора, як і візуальна, містить два концептуальні домени. У кожній метафорі властивості референтного домену впливають на цільовий домен. Головною метою інтерпретації метафори є розуміння реципієнтом таких елементів денотату, як жанр і тема. Вербальні елементи, які співвідносять з візуальними засобами, містяться в структурних компонентах – ключовій фразі, заголовку тощо, які займають важливі позиції (наприклад, у центрі аркуша) та є першими, які сприймає реципієнт.

Жанрова проекція зображення сприяє інтерпретації коміксу шляхом проектування значення зображення на назву або заголовок [158]. Такі ознаки референта проектуються на ціль: знання є цікавими, загадковими та захопливими. Отже, вербально-візуальна метафора створює зв'язки не тільки з темою коміксу, але й з ознаками літературного жанру, з яким комікс співвідноситься, поєднуючи назву, заголовки та ключові вербальні фрагменти із зображенням.

Як стверджує В. Д. Бялик, мовна картина світу “виражає специфіку буття людей” і виникає в процесі контакту людини зі світом та в актах світопочуття, світовідчуття, світооцінки та світобачення. Особливістю картини світу є те, що вона формується через соціальне конструювання реальності людиною, яке передбачає запас знань про повсякденні, спеціалізовані, теоретичні та інші форми знання. Позамовні знання, які відображують те, як “людина вписується” в життєвий простір, співвідносяться з певними знаннями у вигляді різноманітних ментальних репрезентацій [26]. Проявом мовної картини світу є

експресивні засоби вираження мультимодальності, які охоплюють певні запаси знань.

Експлікація вербально-візуальної метафори в англomовному коміксі є прагматично зумовленою, тому що має продукувати позитивну реакцію в читача завдяки зображенню, яке містить імпліцитну інформацію абстрактного характеру. Метафора є результатом мислення [207], яке проявляється у візуальних образах [168]. У нашому дослідженні продуктом мислення читача є не та інформація, яка подана ззовні, а та, яка виникла з власного ставлення, особистого бажання, точки зору, самостійного рішення. Отже, вербально-візуальна метафора є засобом впливу на реципієнта в отриманні інформації, переданої в тексті.

Як стверджує Л. В. Солощук, для роз'яснення (вербалізації) смислу невербального компоненту автор використовує стилістичні засоби, які створюють відомі та найбільш принагідні читачеві асоціації для передачі комунікативного смислу невербального компоненту [117, с. 130].

Якщо візуальні елементи в коміксах можуть бути використані для створення словесної та знакової гри, то потрібно докладно проаналізувати можливі відношення між мовою і картинками. Семіотична складність графічної гри залежить від рівня інтеграції задіяних знаків та від ролі, яку відіграє мова і зображення у створенні коміксу. Аналіз розкриває п'ять окремих типів гри слів та(чи) зображень:

- 1) гра слів, яка складається в основному з лінгвістичних знаків;
- 2) гра слів, яка посилюється невербальними знаками;
- 3) гра знаків, які залежать від мультимодальної комбінації;
- 4) невербальна гра знаків, яка посилена вербальними знаками;
- 5) гра знаків, яка складається тільки з невербальних елементів [258, р. 176].

Функція невербальної гри знаків збігається з функцією вербальної гри слів, тобто вона ґрунтується на дихотомічних відношеннях, таких як форма і зміст, та залучає полісемію візуальних знаків [258, р. 176]. Для того щоб

правильно відтворити мультимодальну гру знаків, потрібно виявити відношення між вербальними і невербальними знаками та проаналізувати функції невербальних елементів. Вибір чинників, які мають бути враховані, значною мірою залежить від ролі, яку виконують мовні та екстралінгвальні елементи у створенні певного ефекту.

Якщо зображення має тільки доповнювальну функцію і вербальна гра сприймається без зв'язку із зображенням, то такі відношення можуть мати другорядне значення в перекладі та аналізі текстових фрагментів. Комікси повинні розглядатися як складні мультимодальні тексти. Усі вербальні та невербальні елементи коміксу можуть бути застосовані для створення конкретного ефекту. Набір засобів для вираження певного значення охоплює вербальні і графічні знаки.

Ч. Форсвіл [169] виокремлює чотири підтипи пікторіальної/візуальної метафори:

1)контекстуальна метафора, у якій візуально відтворений об'єкт перетворюється на референт метафори, будучи зображеним у візуальному контексті джерелом;

2)гібридна метафора полягає в тому, що ціль (*референт*) та джерело (*корелят*) є фізично інтегрованими. Читач може розпізнати обидві частини, але не може їх “розділити”, вони формують одне ціле;

3)метафора-порівняння, у якій референт явно порівнюється з джерелом, яке так чи інакше нагадує референт. Це здійснюється візуально за допомогою різних засобів: наприклад, шляхом зіставлення цілі та джерела, висвітлюючи їх у такій самій формі, зображуючи їх в однаковому кольорі, який привертає увагу, в такому самому стилі та подаючи їх в однаковій манері;

4)вербально-пікторіальна метафора. У ретроспективі було помилковим класифікувати цей тип як підтип пікторіально-візуальної метафори, оскільки насправді приклади, що ілюструють цей тип, є однозначно мультимодальними зразками вербально-пікторіальної різноманітності.



Вербально-пікторіальна метафора поєднує в собі зображення об'єкта та вербальний корелят, як у фрагменті коміксу *Superman/Batman*, де Супермен знімає елегантний костюм, під яким носить свій звичний костюм супергероя. При цьому зображення костюма Супермена підкреслюється вербальним значенням, що засвідчує звичний супергеройський вигляд Супермена: *“Everything’s back to normal”* (Додаток В, рис. В.104). Метафора цього фрагмента репрезентується через відношення “чоловік у костюмі Супермена є супергероєм”. Приклад у фрагменті належить до типу вербально-пікторіальної метафори, репрезентованої зображенням об'єкта – Супермена – та вербальним корелятом – *“normal”*. Такий тип метафори репрезентує невербальну гру знаків, яка посилюється вербальним контентом.

Персоніфікація Дядька Сема як вербально-візуальний корелят є асоціацією *“I want you for the U.S. army”* (Додаток В, рис. В.105). Схожу ситуацію простежуємо у фрагменті коміксу з гібридною метафорою, де зображення американського солдата є візуальним корелятом, а повідомлення *“I want you... to help me bring down the Justice League!”* (Додаток В, рис. В.106) – вербальним корелятом, створюючи тим самим гібридну метафору. Читач коміксу може розпізнати ці дві частини, але не може їх розділити, оскільки вони сприймаються як єдине ціле – персоніфікація Дядька Сема. Метафорою є також зображення елементів американського прапора (смуги, зірки). У фрагменті невербальна гра знаків посилюється вербальним повідомленням для створення концептуальної гібридної метафори.

Вербальний корелят зосереджений у текстових хмарах чи наративних блоках, а вербально-візуальний характеризується тим, що мовний контент трактується через візуальний. В англomовному коміксі про супергероя вербально-візуальний корелят є найважливішим видом кореляції, яка репрезентується через систему мовних та візуальних знаків, а трактування метафори в англomовному коміксі ґрунтується на подібності між вербальним/візуальним корелятом та референтом.

Метафоризація вербального елемента в англomовному коміксі подається у відношенні “вербальний корелят – референт”. Вербальним корелятом може бути конкретне “видиме” слово, словосполучення чи речення для уособлення абстрактного референта.

У моделі вербального корелята текст має перевагу над зображенням, а мовний контент є більш значущим для трактування метафори. Увага читача зосереджується на текстовому фрагменті в наративних блоках чи текстових хмарах, а зображення тільки наслідує його. Персоніфікація, як різновид метафори, знаходить своє відображення у перенесенні характеристик живих предметів на неживі. Прикладом персоніфікації є фрагмент, у якому *Superman* сходиться у боротьбі зі суперником, чії слова й уособлюють персоніфікацію: “*I’m your worst nightmare*” (Додаток В, рис. В.107). У цьому текстовому фрагменті *Green K* метафорично стає найстрашнішим нічним жахіттям супергероя. Крім того, у фрагменті є ще один вербальний корелят – “*trouble doesn’t take a day off*”, який також персоніфікує абстрактне явище, що маніфестує переконання супергероя Супермена в тому, що він завжди має бути на варті захисту світу від зла. У фрагменті концептуальна метафора вербалізується через вербальний елемент та переноситься на “неприємності/біду/проблеми”.

Первинна маніфестація метафори є вербальною і закодована в текстовій хмарі мови супергероя, у якій неприємності/біда/проблеми завжди знаходять Супермена. У фрагменті неприємності репрезентуються як людина (або будь-яка жива істота). У Токіо Супермен зустрічає свого ворога, який і уособлює “неприємності” супергероя.

Персоніфікація є однією з найпродуктивніших моделей метафоризації в англomовному коміксі. У наступному фрагменті подано характеристики живих істот, які уособлені в абстрактних явищах чи поняттях (погоді чи докорам сумління): “*So Catalina did follow me to Gotham – like bad weather, or a guilty conscience*” (Додаток В, рис. В.108). Цей фрагмент демонструє поняття

“погода/докори сумління – людина” через мультимодальність візуально-графічного тексту.

Алюзія в англomовному коміксі може бути представлена через уподібнення іншим персонажам чи створінням, зокрема з міфології, наприклад: *“I’ve only known her for a few hours, yet I feel the ardor of a lifetime. It’s beyond all reason. I am like Perseus in Medusa’s chamber. If I even glance at her, I’ll be overwhelmed”* (Додаток В, рис. В.109). У цьому фрагменті Бетмен уподібнюється до міфічного персонажа Персея. Згідно з міфом кожен, хто гляне на Медузу, перетвориться на камінь. Однак у фрагменті Бетмен переповнений почуттями до Бекки. Цей фрагмент має розбіжності зі самим міфом, у якому Персей мав дзеркальний щит, що дозволяв йому уникнути прямого погляду Медузи і не перетворитися на камінь. Фрагмент коміксу подібний до міфу в тому, що Бетмен, як і Персей, може бути зачарований жінкою – на ім’я Бекка, що є частковою персоніфікацією Медузи.

На думку В. Д. Бялика, образність часто зосереджується в емоційних оцінках, які в семантичній структурі слова перебувають у взаємозв’язках, тобто характеристика особи, явища чи предмета і ставлення людини до цього можуть бути пов’язаними на екстралінгвальному рівні [27]. О. Л. Клименко наголошує, що “ефект новизни та “удавана неправильність” в художньому мовленні мають характеристику запланованості та є комунікативно і естетично значущими” [75, с. 138].

У текстовому просторі англomовного коміксу вербальний корелят може мати денотативне значення якісного, описового або емоційного характеру. Це стосується насамперед вербальних засобів, що мають негативне забарвлення, як, наприклад, фраза *“thick skull”*: *“Get it through your thick skull. We can’t go up against Darkseid without some heavy hitters”*. Вербальний корелят *“thick skull”* передає негативну характеристику персонажа – його тупість [62, с. 67]. Двійник Супермена – *Bizarro #1* є його протилежністю, що явно простежується в його репліках: *“Superman no am in trouble! Him no am with Darkseid having fun!”* (Додаток В, рис. В.110).

Денотативне значення фрази як вербального корелята може репрезентуватися сленговими словами на зразок *“two monkey boys”*: *“Grrr... How many times do I have to tell you two monkey boys? The name is toyman. Hiro is what my friends call me and you too are clients”* (Додаток В, рис. В.111), у якому вербальний елемент *“two monkey boys”* має негативне конотативне значення. *Urban dictionary* [252] трактує *“two monkey boys”* як: 1) людину з низьким інтелектом; 2) особу чоловічої статі без належного виховання, елементарних соціальних манер сприйняття інших чи поваги до них; 3) підлесливий, покірний; 4) чийсь слуга.

Розглянемо фрагмент, у якому метафора вербалізується через вислів *“do your homework”* у зверненні до персонажа Бетмена: *“You should’ve done your homework, chum. Gotham city already has her own dark knight...”* (Додаток В, рис. В.112). У тексті вербальний корелят *“do your homework”* має значення “захист як обов’язок”. У цьому фрагменті суть поняття “виконання домашнього завдання” полягає в захисті Бетменом міста Готем.

Метафоризацією любові виступає відношення “любов – пастка”, яке розкривається аж наприкінці, чому передують набір текстових хмар діалогу між Бетменом та Беккою. Референт любові передається через вербальний корелят *“trap”*: *“I can barely keep my mind on it anymore. The desire I feel... the longing... it’s madness. And I know she feels the same way, too. We both know it. I’m sure it began the moment she saved me. I think I even dreamed of her when I was unconscious. What the hell is it? Pheromones? Witchcraft? I try to analyze it, but... How do I analyze lust? it’s as if by walking together we’ve walked into a trap”* (Додаток В, рис. В.113).

Узгодження в потужному семантичному полі віддалених асоціацій “любов-боротьба” актуалізується метафорою, яка простежується у словах: *“O my adored, my strength. In what galaxy do you fight tonight? Wherever it is, whatever battle you endure could not be more chaotic than the struggle within my heart”* (Додаток В, рис. В.114). У фрагменті коміксу персонаж Бекка подумки

звертається до свого чоловіка Оріона, який веде боротьбу в різних галактиках з ворогами, й ототожнює свою сильну любов з його мужньою боротьбою.

Прикладом вербальної метафори є характеристика персонажів, як, наприклад, у фрагменті “*Geez... what're this guys arms made of – cement?*” (Додаток В, рис. В.115), де “*cement*” має переносне значення фізичної сили.

Вербальний корелят “*lady luck*” присутній у коміксі *Captain America* як метонімія римської богині Фортуни, яка знаменує удачу. Наприклад, у текстовій хмарі фрагмента “*That's cap out there! He's about to be barbequed! Lady luck is smiling! Shield has stored a bonanza of breakout type tools in this storage bin!*” (Додаток В, рис. В.116) Фортуна усміхається персонажам і відвертає лихо “*he's about to be barbequed!*”.

Метонімія присутня у фрагменті коміксу *Superman's Metropolis: “Metropolis raises her voice”* (Додаток В, рис. В.117). Тут назва міста *Metropolis* переноситься за суміжністю на машини й механізми, які є в ньому: “*The machines of Metropolis roar. They want to be fed*”.

Однією з лінгвістичних метонімії на позначення американської національності є фраза “*stars and stripes*”, як у фрагменті “*No one wants to believe the league is made of heroes more than me... – But if there's even the slightest chance they're not backing the stars and stripes...*” (Додаток В, рис. В.118). Американський прапор є уособленням цілої Америки та її громадян: “прапор – країна/національність”.

Метонімія, викликана асоціаціями з конкретними персонажами, спостерігається у звукописі “*НАНАНАНАНАНА...*” (Додаток В, рис. В.119). Вербальний корелят уособлює сміх конкретного персонажа – Джокера, якому властиві широка зловісна усмішка та безперервні напади сміху, які й зображені у фрагменті. Через фоносемантичне сприйняття вербального корелята “*НАНАНАНА*” в читача формується уявлення про персонажа та враження від нього.

Прикладом метонімії є фрагмент із зображенням Дядька Сема в коміксі *Captain America*. З початку ХІХ ст. Дядько Сем є персоніфікованим образом

США. Припускають, що повне ім'я Дядька Сема – Семюел Вілсон. Оскільки Дядько Сем є персоніфікацією США, то і його образ є відповідним. Дядько Сем, або ж Семюел Вілсон, зображується як чоловік високого зросту, з вольовими рисами обличчя, у вбранні і високому капелюсі кольорів американського прапора.

Прототипом образу Дядька Сема в коміксі є жінка в капелюсі, що є одним з елементів одягу дядька Сема – на капелюсі смуги та зірки кольорів прапора Америки. Крім того, у тому ж фрагменті коміксу присутнє і вербальне повідомлення “*Uncle Sammy*” та зображено прапор Америки на будівлі (Додаток В, рис. В.120). Цей фрагмент є метонімією, у якій зображення американського прапора та капелюха Дядька Сема, і вербальне повідомлення “*Uncle Sammy*” переходять на ширший контент – персоніфікацію США.

Повтор в англійському коміксі є засобом підсилення експресії, як у фрагменті “*Heroes for a nation! Heroes for a world! Heroes forever more!*” (Додаток В, рис. В.121). Завдяки повтору автор створює конкретний виражальний ефект, зосереджуючи персонажів-супергероїв у центрі текстового простору коміксу: герої – для людей, вони – для світу, назавжди. Повтор простежується у фрагменті “*They walk in even step... All in the same uniform... the same hard shoes...*” (Додаток В, рис. В.117), у якому ‘*the same*’ підсилює монотонність життя зображених людей.

Як стверджує О. Л. Клименко, оказіональні іншомовні запозичення, які присутні в художньому творі, мають внутрішньомовне призначення, а саме – сприяти створенню певного стилістичного ефекту; особливістю оказіоналізмів є частковість англійського еквівалента та емоційне забарвлення [73]. О. Л. Клименко наголошує, що оказіональні одиниці з’являються завдяки індивідуально-авторській лінгвокреативності [74, с. 70]. Іншомовні одиниці лінгвокреативності автора інтегруються в художній системі твору з метою створення задуманого стилістичного ефекту [73, с. 89]. Причиною створення оказіональних лексичних одиниць є соціальна потреба незвичайного

найменування та прагнення до стилістичної й емоційно-експресивної виразності мовних засобів [79].

Проілюструємо використання okazіональних запозичень з німецької мови в англomовному коміксі. У фрагменті *“I got it, herr Kamelon! Ve get de boy – and Captain America vill follow – ya? – Ach... Dot iss too bad! I vanted so much to twist his young neck. – Quiet! I would like to talk mit you!”* (Додаток В, рис. В.122) наявні okazіональні запозичення з німецької мови, які мають емоційне забарвлення. Okazіональні запозичення є частиною текстового простору, мають індивідуальний характер і відсутні в позатекстовому середовищі [76]. Іншим прикладом okazіоналізмів є фрагмент іспанської мовою: *“¡Ay! ¡Madre de dios!”* (Додаток В, рис. В.123).

**3.3.3. Фоносемантичний спосіб представлення вербально-невербального каналу комунікації.** С. Бонакчі [144, р. 54] створив теорію, яка висвітлює диференціацію трьох взаємодіючих систем у людському спілкуванні, запропоновану Д. Лезерсом, а саме: візуальну, слухову та невізуальну [209, р. 28]. Відповідно можлива тримодальна цілісна система, на якій основане вербальне спілкування. Переважання традиційної мовної культури сприяло дихотомії сенсорних модальностей ока і вуха й утримувало цей бімодалізм довгий час. Утвердженню цього поняття сприяв В. Онг [224], оскільки він пов’язував грамотність з візуальністю, а мову зі звуком. На цій підставі він розробив поняття зовнішньої дії, що стосується писемної форми мовлення, а також поняття внутрішнього стану, що стосується обсягу і тону.

Розмір літер формує аудіальну знакову систему, яка виражається в експлікації підвищеного голосу чи крику. Крім того, виокремлення напівжирним шрифтом додатково акцентуалізує вибрані вербальні елементи: *“How can I do it? How? How??!”* (Додаток В, рис. В.124). Збільшений розмір літер є власне засобом введення аудіальної семантичної системи, яка виконує стилістичну функцію.

Писемне мовлення може сприйматися акустично тоді, коли літери відтворюють звуки певної ситуації, як у фрагментах: “*BOOM!*” (Додаток В, рис. В.23), “*OW-W!*” (Додаток В, рис. В.20), “*НАНАНАНАНАНАНА...*” (Додаток В, рис. В.10). Такі поєднання літер передають звуки вибуху чи сміх, які автор намагається донести до читача на аудіальному семантичному рівні.

Ч. Форсвіл [171] зазначив, що модуси не можуть просто прирівнюватися до п'яти відчуттів, а відмінності повинні бути, наприклад, між різними формами акустичного модусу (мовлення, музика, звуки природи). Отже, якщо дослідник дотримувався перцептивної таксономії, яка ґрунтується на п'яти відчуттях, то неможливо аналізувати мультимодальну метафору як таку, яка містить візуальний та вербальний елементи; врешті, вербальні елементи можуть сприйматися візуально як писемне мовлення, акустично – як усне мовлення тощо.

Поєднання візуального та аудіального каналів проілюструємо поєднанням наративу в першому текстовому блоці фрагмента: “*Barely escaping with his life, the Falcon reaches his men and calls for a counter-attack!!*” (Додаток В, рис. В.125) та реплік персонажів: “*Bring up that recoilless rifle; it's a perfect weapon for shooting around corners!*”, а також вербалізацією звуків пострілів “*BAM! BAM!*”. Аудіальний канал передачі звуку пострілів доповнюється екстралінгвальними засобами збільшеної шрифтової гарнітури та червоного кольору.

Така сама ситуація простежується в наступному текстовому блоці, де звуки вибуху “*WHAM!*” передаються за допомогою змінної гарнітури та кольору шрифту. Крім того, аудіальний канал супроводжується вербалізацією подій “*the strange weapon launches its rocket... the corridor shakes from the impact*”, при цьому автор виокремлює *launch* та *shakes*, цим самим вкладаючи весь зміст висловлення лише у два слова. Для досягнення такого ефекту автор збільшує розмір цих слів та виокремлює їх напівжирною гарнітурою. Така ж тенденція до вербальної передачі аудіального каналу простежується в нижньому діапазоні фрагмента “*CRASH!*” та “*COUGH! COUGH! COUGH – COUGH!*”



*COUGH!*” (Додаток В, рис. В.125). Крім того, в англomовному коміксі для передачі звуків пострілів застосовується фоносемантичний елемент “*Bang Bang*” (Додаток В, рис. В.126): у фрагменті не зображено об’єкта, від якого йде звук пострілів, однак такий фоносемантичний елемент припускає, що неподалік від персонажа є зброя, з якої здійснюються постріли.

В англomовному коміксі звукові ефекти передаються вербальними засобами через фоносемантичний канал невербальної комунікації. Фоносемантичний канал інформації використовується для передачі звуків, які виникають внаслідок зіткнення предметів чи зміни їхнього стану (звуки вибуху, розриву, ламання, дроблення, руйнування), для передачі голосових звуків (крик) чи таких, які спричиняють інші предмети (шум, тріск).

Голосові звуки (крики) передаються через множинність літер у слові: подовження “*No*” як крику-протесту Супермена – “*NOOOOO!*” (Додаток В, рис. В.127). Вигук “*NGHHH*” є засобом передачі фізичного болю (Додаток В, рис. В.128). Фоносемантичні засоби “*NnnnNGg*” (Додаток В, рис. В.129) та “*АННН!*” (Додаток В, рис. В.129) є вираженням крику від болю та фізичного страждання Супермена, а засіб “*Uhhhhh...*” передає стогін та біль супергероя у продовженні дії коміксу (Додаток В, рис. В.130). Вербальні компоненти фоносемантичного каналу можуть мати напівпрозору презентацію та передавати нестерпний заглушливий крик “*EEEEEEEE*” (Додаток В, рис. В.131). Крім того, при передачі крику через фоносемантичний канал використовується збільшена гарнітура, що є засобом демонстрації того, як звук доходить до персонажа. До того ж репліка персонажа “*A SCREAM!*” (Додаток В, рис. В.132) є віддзеркаленням фоносемантичного каналу передачі крику.

У фрагменті коміксу засіб фоносемантичного каналу “*KSSSHHH*” передає звук розбивання скла (Додаток В, рис. В.133). Одним з найуживаніших звукових ефектів є “*WHAM*” [153]. Цей фоносемантичний канал передає звук вибуху, удару об предмет, удару кулаком, пострілу важкої артилерії. Засіб “*WHAMMM*” (Додаток В, рис. В.134) у текстовому просторі коміксу часто виокремлений іншим кольором і масивною гарнітурою та використовується як передача звуку

удару персонажа об об'єкт. Фоносемантичний елемент *"THOOM"* є також засобом передачі звуку удару кулаком (Додаток В, рис. В.135). В одному із фрагментів поряд зі специфічною подачею нечіткого візуального простору вживається фоносемантичний засіб *"RRRRRMMMMBLLL"*, що передає гуркіт грому, від якого складається враження, що все тремтить (Додаток В, рис. В.136). У фрагментах коміксу фоносемантичний елемент *"WHOOM!"* є засобом передачі звуку вибуху. Крім того, у фрагменті цей засіб актуалізований за допомогою зеленого кольору, збільшеної шрифтової гарнітури, радіального розсіювання світла, а також вербальним контентом у наративному блоці: *"And then... a second later... the world exploded before me...!"* (Додаток В, рис. В.137). Швидкість руху у візуально-графічному тексті передається не тільки за допомогою графічних ліній, але й через фоносемантичний засіб *"WOOOSH"*, який демонструє раптову появу та різкий рух кінцівки з кігтями (Додаток В, рис. В.138).

В англomовному коміксі фоносемантичний канал часто об'єктивує інформацію про стан героя. Наприклад, стан полегшення чи звільнення від чогось, що обтяжувало персонажа, коли супергерой Спайдермен завершив роботу: *"WHEW that was tougher than I expected, but it's finished now! I won't know if it'll work till I try it – but right now I'm gonna get some shut-eye!"* (Додаток В, рис. В.139). У фрагменті фоносемантичний засіб виступає експресією вербальної та візуальної частини фрагмента. У коміксі *The Amazing Spider-Man* автор вводить фоносемантичний елемент *"THWIP"* (Додаток В, рис. В.140), який актуалізує звук випускання павутини Спайдермена. Цей фоносемантичний засіб простежується в усіх випусках коміксу про Спайдермена.

Джoker є одним із персонажів *DC Comics* і завжди зображується із зловісною посмішкою, а дивакуватий сміх є однією з його характерних рис. Для передачі сміху у фрагментах коміксу вводиться фоносемантичний засіб *"HA HA HA HA HA HEE HEE HEE"*. Фоносемантичний засіб сміху представлений через капіталізацію, збільшену гарнітуру шрифту, а також може актуалізуватися кольором, як у фрагменті *"HA HA HA"* (Додаток В, рис. В.141), що

доповнюється текстовими хмарами Джокера: “*And all that’s left is the awful sound of my laughter. My progress toward insanity is interrupted by a lethal spectacle*” (Додаток В, рис. В.141), які мають конотативне значення щодо нього як персонажа. Відповідно через вербально-аудіальний канал звук сміху Джокера сприймається як зловісний.

### 3.3.4. Вербально-піктографічні форми вираження мультимодальності.

Комікси не є власне мовою, але написані візуальною мовою, так само, як журнали чи романи написані англійською чи іншою мовою. Це робить комікс написаним двома мовами – візуальною та вербальною – аналогічно як мультимодальність спілкування відбувається за допомогою мови та жестів [148; 221; 222]. В ілюстрації коміксу *Captain America* ключовою є евристична концепція метаморфози Стіва Роджерса в американського супергероя. Читач переходить від мапування відношення “слово-зображення” до ментальних моделей перетворення американського солдата Роджерса в героя Капітана Америки.

Паралінгвістичні засоби розширюють канали передачі інформації, що сприяє кращому її засвоєнню. Адресат стає залученим до індивідуально-авторської картини репрезентації світу і системи тексту. Адресант контролює процес декодування інформації, спрямовуючи розуміння тексту читачем у задуманому напрямку [51].

Колір є одним з екстралінгвальних елементів, які мають конотативне значення для розуміння коміксу та можуть виявляти ознаки належності до певної національності/культури. Одним із таких засобів є зображення супергероя Капітана Америки в костюмі кольорів американського прапора: “*He stood for a moment, framed against the white of the tent, a resplendent figure in tight fitting suit of old glory, the nervous ripple of his tremendously powerful muscles plainly visible under their RED WHITE AND BLUE covering*” (Додаток В, рис. В.142–143). Тож завдяки колористиці костюма Капітана автор демонструє належність героя до американської культури. Крім того, у фрагменті присутній і

вербальний контент “*Red white and blue covering*”, який є вербалізацією референта американського прапора. Така сама тенденція спостерігається в назві коміксу, де літери забарвлені в кольори прапора Америки: верхня половина літери має білі зірки на блакитному фоні, а нижня половина літери має вертикальні білі й червоні смуги (Додаток В, рис. В.8).

Культура визначається шляхами, якими людина обирає способи дії і використовує різноманітні комунікативні інструменти для конструювання значення, обміну ідеями та створення діалогового простору з аудиторією [239, р. 103]. Цифрова культура визначається багатьма способами репрезентації та експлікації розумових процесів [155, р. 231]. Віртуальна культура визначається практиками мовної грамотності, які містять багатозначні, мультимодальні та багатогранні текстуальні репрезентації [147]. Тимчасом як навички грамотності ґрунтуються на декодуванні та розумінні, навички модальності, у межах якої вони з’являються, виходять за межі писемної мови [156; 182; 214].

У дослідженні англomовного коміксу невід’ємним елементом є аналіз лінгвокультурного коду. Н. І. Андрейчук вважає, що “лінгвокультурний код є завершеною, але з інтенціонального та смислового боку відкритою для різноманітних інтерпретацій системою мовних знаків та їхніх можливих комбінацій, що виражаються графічним чи звуковим способом, а їхня семантико-смислова взаємодія виконує пізнавальну, адаптаційну та ціннісно-орієнтаційну функції” [3, с. 81]. Комікси про супергероя є, безумовно, розвагою для читацької аудиторії, однак ранній комікс про супергероя був створений для того, щоб змінити культурні орієнтири. Народження супергероя відображає бажання виправити помилки “Великої депресії” через “Новий курс”. Життя у фантазії допомагало Америці забути про проблеми, для порятунку від пекла “депресії” Америка потребувала героя. Якщо Франклін Рузвельт був історичним героєм “Нового курсу”, то Супермен був героєм у коміксах. Орієнтуючись на політику Рузвельта, історії Супермена відображають його бажання виправити помилки суспільства [261].

Боротьба Супермена проти жадібності, ненаситності та несправедливості інколи призводила до конфліктів з правлячими колами. Супергерой боровся за соціальну справедливість, а керівництво інколи зображувалося як неефективне [261, р. 13] (Додаток В, рис. В.144). Не маючи змоги втекти від своїх проблем, американська культура хотіла бачити бодай чийсь тріумф, навіть той, який був би на сторінках вигаданого коміксу. Супермен став американським культурним героєм. Комерційний успіх Супермена призвів до шаленого інтересу читачів до коміксів про супергероїв. Сутність Супермена була сформульована у випуску № 1, який вийшов 1939 року: “*Clark* (справжнє ім’я Супермена. – М. І.) *decided he must turn his titanic strength into channels that would benefit mankind. And so was created Superman, champion of the oppressed, the physical Marvel who had sworn to devote his existence to helping those in need!*” (Додаток В, рис. В.145).

Н. І. Андрейчук наголошує на тому, що лінгвокультурний простір індивіда розкривається через поєднання феноменів людського буття та смислів людської діяльності [3, с. 87]. Поява нового коміксу, у якому головним персонажем стала Диво-жінка, була психологічною пропагандою нового типу жінки, яка мала б керувати світом [157, р. 67]. У першому випуску коміксу *Wonder Woman* передано сутність Диво-жінки (Додаток В, рис. В.146). На обкладинці коміксу Диво-жінка зображена на білому коні, який є символом високого рангу та хоробрості. Вона очолює наступ на ворога. Тримуючи магічний аркан у руці, вона безстрашно атакує своїх ворогів і перемагає їх [260].

Навіть з урахуванням факту, що В. Марстон зробив Диво-жінку символом фемінізму, він все ж таки дотримувався соціальних норм стосовно жінок, зауваживши, що “надав Диво-жінці домінуючої сили, але зберіг її люблячу, тендітну і жіночну в кожному моменті” [260]. Образ Диво-жінки робить її об’єктом бажання та симпатії з боку чоловіків. У відвертому костюмі Диво-жінка часто домінує над чоловіками (Додаток В, рис. В.147) та вступає в бій з лиходійками (Додаток В, рис. В.148).

Попри обмеження Диво-жінка репрезентує першу спробу зобразити жінку в коміксі важливішою, ніж просто об’єкт бажання чи “дівчину в біді”. Вона була

жіночим прототипом Супермена, персонажем, який має на меті репрезентувати рівність жінок і чоловіків [195]. Хоча Диво-жінка зображена американською супергероїнею з надзвичайною силою, вона має і риси звичайної людини – Діани Прінс.

У вербальному повідомленні наступного фрагмента виражено всю сутність Диво-жінки щодо Америки та її громадян: *“Out of that legendary glory, which present-day amazons still preserve in secret, comes Wonder Woman, the most powerful and captivating girl of modern times, the fearless maiden who gave up her heritage of peace and happiness to help America fight evil and aggression!”* (Додаток В, рис. В.149). Історія створення Диво-жінки є такою ж, як і у випадку із Суперменом – поява супергероїні, яка уособлювала боротьбу зі злом та недосконалістю суспільства.

Комікси формували образ Америки як доброзичливого персонажа, а дії Супермена відображали дії звичайної людини. Б. Райт таку зміну логіки розуміння пояснює так: “Звичайна людина епохи “Депресії” була уособленням самої Америки, сховищем чеснот та моралі, доповненим поширенням справедливості та свободи на території пригнобленої Європи та Азії” [261, р. 35]. Таку зміну в системі культурних цінностей втілювали американські супергерої. Б. Райт стверджує, що “тоді як “Депресія” вимагала супергероїв для звичайних американців, роки війни потребували патріотичних захисників національних інтересів” [261, р. 29]. Як і Супермен та Капітан Америка, інші супергерої представляли ідеали американської культури та патріотичні цілі. Одягаючи червоно-біло-синій костюм, Капітан Америка не приховує своєї сутності: кого він представляє та з ким бореться.

Капітан Америка є героєм-відображенням американської культури та патріотизму. У першому випуску коміксу *Captain America* (Додаток В, рис. В.150), який з’явився 1941 року, на обкладинці зображено, як Капітан Америка проникає в місце перебування нацистів та б’є Гітлера кулаком в обличчя: на задньому фоні монітор показує руїни американського військового заводу [222]. Патріотизм Капітана Америки видно і у фрагменті, де він

відправляє німецького лідера в корзину зі сміттям (*waste*), цим самим висловлюючи свою боротьбу з режимом нацистів. Окрім візуального прояву американської культури та патріотизму, у фрагменті присутній і вербальний контент, у якому йдеться про демократію: *“Gentlemen, the time has come when the democracies must stand together. The fate of the world depends on Britain’s victory”* (Додаток В, рис. В.151).

Трансформація персонажа Стіва Роджерса в супергероя Капітана Америку зображена у фрагменті коміксу: *“We shall call you Captain America, son! Because, like you – America shall gain the strength and the will to safeguard our shores* (Додаток В, рис. В.152). Капітан Америка, як і Супермен чи Диво-жінка, були створені як уособлення боротьби зі злом, вказуючи шлях виходу американського суспільства з “Великої депресії”.

Золотий період американського коміксу про супергероя тривав з 1930-х до кінця 1940-х років, коли комікси були найбільш популярними серед американського населення, виховуючи в ньому патріотизм та гордість за свою країну. Читання коміксів дозволяло людям уявляти себе учасниками боротьби з ворогами. Капітан Америка, комікс про якого був дуже популярним у роки війни, був забутий у 1956-му [195]. Інші герої залишилися існувати в коміксах, однак сюжет коміксів відчутно змінився. У коміксах нового часу культурний та історичний сюжет замінився фантастичним, з великою кількістю вигаданих персонажів, а ворогами супергероїв дедалі частіше ставали дивні створіння та монстри.

В англomовному коміксі застосування параграфемних засобів сприяло розширенню спектра функцій та прагматичного змісту текстового простору. Функціонування параграфемних засобів свідчить про інтегрований характер елементів сучасного коміксу [131, р. 28]. Головна функція параграфемних засобів у коміксі – сприяти виразності текстового простору, поєднувати смисл із зовнішньою формою, компенсувати ліміт екстралінгвальних та інтонаційних засобів передачі смислу й оформлення текстових фрагментів, надавати

текстовому простору більш структурованого та привабливого вигляду, забезпечити доступність та зрозумілість тексту.

Параграфемні засоби використовують для привернення уваги читача та акцентуалізації смислу в тексті [190, р. 135]. Ф. С. Бацевич наголошує на тому, що комунікативні фокуси відіграють принципову роль у формуванні інформаційного поля текстового простору. Такі комунікативні фокуси маркуються параграфемними засобами, такими як пробіли, використання дужок, малюнки, схеми, фотографії тощо [10, с. 115]. Оскільки сприйняття коміксу відбувається в основному через зоровий канал читача, то візуальне/графічне оформлення є важливим елементом достовірного сприйняття інформації в тексті.

У сучасному тексті важливу роль відіграє символізм шрифту, що передає співвідношення між шрифтовим оформленням текстового простору та конотативним забарвленням. Способи використання функціональності шрифтового оформлення поділяються на топографеміку (варіювання площинної синтагматики текстового простору) і супраграфеміку (зміну шрифтової гарнітури) [126, с. 17].

До групи топографемних засобів належать стандартні виокремлення слів (напівжирне виділення, курсив, підкреслення), реєстрові виокремлення слів, ущільнення, розрядка, зміна розміру літер, перевертання літер, розташування мовних засобів [22]. В англomовному коміксі параграфемні засоби задіяні для ідентифікації культурної специфіки. Найпоширенішими параграфемними засобами в коміксі про супергероя є шрифтова варіація та топографемні засоби.

Розглянемо текстові повідомлення фрагмента: *“Meanwhile, the State Department released this footage about the one soldier everyone’s talking about... guys want to be like him. Gals just want to be with him. The Sentinel of Liberty! The man who is going to kick Hitler right in the Japantz! Captain America!”* (Додаток В, рис. В.153). У фрагменті є п’ять текстових хмар, дві з яких відрізняються від решти шрифтовою гарнітурою кегля. Отже, повідомлення у текстових хмарах *The Sentinel of Liberty* та *Captain America* є ключовими для фрагмента, в якому



закладена ідея супергероя Капітана Америки. Шрифт як параграфемний засіб виконує атрактивну функцію, цим самим ідентифікуючи культурну специфіку фрагмента.

У фрагменті коміксу *The Justice League* “*They are our heroes. The Justice League*” (Додаток В, рис. В.154), який репрезентує героїв Ліги Справедливості, окрім мовних засобів, є й параграфемні, виражені через кегль та напівжирний шрифт текстового повідомлення [62, с. 67]. Стилiстичне виокремлення мовного повідомлення, яке репрезентує Лігу Справедливості як супергероїв Америки, ґрунтується на просоціалній сутності супергероїв, лiдерствi та наявності широкого переліку позитивних якостей – такому, що впливає на читачів. Лiдерство пов’язане із взаємними вчинками, тобто лiдери щось роблять для суспільства, а суспільство – для лiдерів; люди очікують на трансформацію та вираження сутності лiдерів [198].

В англomовному коміксі в окремих випадках простежується підтримка супергероїв їхніми напарниками (наприклад, Бетмен і Робін чи Капітан Америка та Баккі), а також протекція міст супергероями (Метрополіс – під протекцією Супермена, Готем – Бетмена).

Одним із засобів культурної ідентифікації в текстовому просторі англomовного коміксу є незвичне оформлення шрифту, наприклад: “*You must first greet the hammer of Thor!*” (Додаток В, рис. В.155). Тор – супергерой коміксу, прототип германо-скандинавського міфічного бога. Слова Тора в коміксі передані нестандартним шрифтом, схожим на античний прототип, цим самим передаючи його сутність та походження.

**3.3.5. Шрифтова гарнітура.** Т. ван Люен та Г. Крес у спільній праці “*Reading Images*” зазначають, що фундаментальне бачення явища мультимодальності ґрунтується на тісному поєднанні візуальної комунікації та письмової форми через поліграфію та каліграфію [255, р. 138]. Типографічна комунікація є завжди мультимодальною [255, р. 141], тут науковець акцентує увагу на таких поняттях, як семіотика типографії, тобто систематичне

розуміння шляхів, через які типографічні форми об'єктивують значення. У своєму проєкті про дослідження семіотики типографії Т. ван Люен дотримується підходу централізації трьох метафункцій. Науковець пропонує звернути увагу на набір характерних типографічних засобів, які він узагальнив під назвою “типографічний профіль”. Такими засобами виступають: вага (наскільки жирною або масивною є гарнітура шрифту), розширення (наскільки широким є шрифт), нахил (прямим чи похилим є шрифт), викривлення (наскільки шрифт є кутастим чи округленим), з'єднаність (наскільки поєднані чи роз'єднані літери або слова у шрифті), орієнтація (висота шрифту), рівномірність (наскільки шрифт є безладним та нетиповим), ефектна демонстрація (чи є завитки у шрифті).

Продовжуючи традицію Т. ван Люена, Н. Норгард додав до набору типографічних засобів колір та викреслив ефектну демонстрацію через завитки. Н. Норгард зазначає, що іконічне значення тісно поєднане з тим, що в семіотиці та стилістиці називається іконічністю, тобто аналогія форми до значення. Тож Т. ван Люен стверджує, що заокруглений шрифт трактується як “природний” та “звичайний” [255, р. 140], а Н. Норгард наводить приклад капіталізації як засобу вираження крику [223, р. 150] Важливо пам'ятати, що відношення між формою та значенням не є самодостатнє, а модифікується в різних контекстах. Отже, іконічне значення є результатом сприйнятої схожості з боку “читач-глядач”.

В англomовному коміксі про супергероя такі фрагменти (Додаток В, рис. В.156–163) є демонстрацією “типографічного профілю”. Типографічний засіб ваги шрифту характеризується здебільшого жирною чи масивною гарнітурою, яка застосовується в наративних блоках чи текстових хмарах фрагмента. В англomовному коміксі імена супергероїв часто виокремлюються напівжирною гарнітурою, зокрема, у текстових хмарах автор виокремлює супергероїв *Batman*, *Superman*, *Harvey*, *Viking*. Імена Супермена та Бетмена виділяються у звертаннях: “I’m sorry, **Batman**. *There wasn’t any other way. Lois... – I know. It’s why I backed you on it, Superman*” (Додаток В, рис. В.156).

В англomовному коміксі спостерігається тенденція до виокремлення деяких слів у текстових фрагментах за допомогою напівжирної гарнітури. Шрифтова гарнітура має лінгвістичну цінність у мультимодальному тексті, оскільки вона є зовнішньою оболонкою вербальної комунікації. У фрагменті коміксу *Captain America* напівжирний шрифт використовується для актуалізації ключових слів: “*wh-why, why, look... he... he’s **changing!** It... works... **it... works!** It is working! **Behold!** The crowning achievement of all my years of hard work! We shall call you **Captain America, son!**” (Додаток В, рис. В.152) [185, р. 29].*

Виокремлені напівжирною шрифтовою гарнітурою ключові слова мають фундаментальне значення, оскільки саме в них зосереджений контент коміксу та завдяки їм читач отримує інформацію. Змістовні слова автор може виокремлювати напівжирним шрифтом або іншим кольором, а також використовувати різний розмір або стиль шрифтової гарнітури, як у фрагменті звернення Капітана Америки до свого ворога: “*get away from that girl, **now!** I’m **not out for the count yet!**” (Додаток В, рис. В.157). У цьому фрагменті автор напівжирним шрифтом виокремлює слова *now, not, yet*, акцентуючи на темпоральності (*now, yet*) та запереченні (*not*).*

Типографічний засіб *розширення* шрифту є способом вираження емоцій чи акцентуалізації ключових ідей. Експлікація розширення шрифту у фрагменті “*What is this thing!?!? What is this!?!? АААААА!!!*” (Додаток В, рис. В.158) передає емоційний стан героя (страх, крик). Крім того, у фрагменті простежується тенденція до збільшення шрифту, завдяки чому виділяються окремі слова з-поміж інших: “*It’s loose!! It can’t be stopped!! It defies the laws of nature and its very presence is a menace! The corridors of shield’s psychiatric division are strewn with wreckage and the shattered remnants of its armed personnel!! Can a super-hero leap into the breach where others have failed?? The Falcon is the first to try!!*”

*Розширення та виокремлення гарнітури* шрифту виділяє текстовий фрагмент та робить його фундаментальним. Таке розширення простежується в текстовому блоці: “*The ornate metal door handle suddenly acquires life-like motion*

*and entwines itself around the girl's hand with crushing force... Ow! My hand! I-it's seized my hand!*" (Додаток В, рис. В.159). У наративі, який подається на жовтому тлі, виділено слова "life-like" та "crushing force", що мають фундаментальне значення для фрагмента, передаючи ключовий момент, коли руку персонажа схопили з неймовірною силою.

У текстових хмарах шрифт може бути прямим або похилим: *"Easy... He's down. – I was terrified Lily and Bobby were going to die. He made me see that. I lost their mom, I'm not going to lose them. – It's okay, they're okay. Just scared. Take care of them"* (Додаток В, рис. В.160). Похилість шрифту, як і напівжирна гарнітура, використано для виокремлення конкретних слів з-поміж інших у текстовій хмарі. У цьому фрагменті типографічний засіб нахилу виконує дві функції: атрактивну та емотивної актуалізації. На відміну від атрактивної функції (курсив привертає увагу читача), емотивна актуалізація зумовлена негативним конотативним значенням слів *down, die, scared*.

Типографічний засіб *викривлення*, тобто округленість чи кутастість шрифту, покликаний передавати особливості мовлення чи характеру персонажів. Так, неприродна мова персонажа *Robot* відрізняється від текстових хмар інших персонажів різкістю шрифту, яка нагадує радше цифровий формат: *"I'm picking up police radio transmissions. This is some place called "Gotham City" wherever that is. And currently there is an All Points Bulletin out for the "Atomic Skull" considered armed and meta-human – whatever that means. Downloading..."* (Додаток В, рис. В.161).

Типографічний засіб *з'єднаності* демонструє наскільки літери в текстовому просторі з'єднані чи роз'єднані. У текстовій хмарі чи наративному блоці слова можуть роз'єднуватися розділовими знаками. Найчастіше засобом роз'єднування слів є три крапки: *"Get someone to treat this man. Are you blind, commissioner?" – "I... I... I... Yes, he's a mess... and ambulances are on their way... but he doesn't usually..."* (Додаток В, рис. В.162). Вживання трьох крапок має конотативне значення, оскільки вони, передаючи певну паузу між словами персонажа, свідчать про його схвильованість, стрес тощо.

Типографічний засіб *орієнтації* демонструє висоту шрифту тексту. В англomовному коміксі про супергероя висота шрифту в текстових хмарах чи наративних блоках виконує цілий спектр функцій, а саме акцентуалізацію дій героїв та їхніх намірів, надання емоційного забарвлення фрагмента, виокремлення ключових ідей супергероїв.

Різна висота літер передає мінливий або наростаючий характер слів персонажів, як у випадку персонажа Вікінга: *“I bid you to stand down – and by my father’s icy hand, I will put you down!”*. Із продовженням репліки розмір шрифту стає більшим, серед лексем найбільшу висоту має слово *“will”*, яке акцентуалізує майбутню дію персонажа (Додаток В, рис. В.163).

Різна висота літер є одним із засобів експресивного вираження: *“Go to the next car or I will blow your brains out. Move, now!”* (Додаток В, рис. В.164). Текстова хмара має емоційне забарвлення, а збільшена гарнітура шрифту у просторі передає напруження та погрози Бетмена. Тож типографічний засіб орієнтації є одним з експресивних прийомів у текстовому просторі коміксу.

Висота шрифту, як і курсив та напівжирна гарнітура, є засобом актуалізації вербального елемента в коміксі. Така тенденція до актуалізації простежується в констатуванні ключових ідей супергероїв: *“For Truth! For Justice! For all of Humanity!”* (Додаток В, рис. В.165).

Типографічний засіб *рівномірності* виражає, наскільки шрифт є (не)типовим чи безладним. Нетипове впорядкування літер у текстовій хмарі персонажа *Becky*, дівчинки зі здібностями, припускає розгубленість дитини: *“where am... I...?”* (Додаток В, рис. В.166).

Типографічний засіб *ефектної демонстрації* пов’язаний з наявними завитками у шрифті. Завитки у шрифті можуть репрезентувати особливості рукописних вербальних повідомлень, як у фрагменті, в якому Стів Роджерс (Капітан Америка) знаходить записку з таким контентом: *“Sorry to hog all the fun chum... but I’m going to the deserted house on Peek Street. I’m bringing home a killer. Bucky”* (Додаток В, рис. В.167). Такий тип шрифту є нетиповим для тестових хмар чи наративних блоків, вербальний контент яких містить літери

без заокруглень чи завитків. Вербальний контент нотаток в розглянутому фрагменті демонструє почерк персонажа.

**3.3.6. Колір як засіб акцентуалізації вербального компонента.** В англomовному коміксі колір є важливим компонентом залучення читача та декодування інформації в текстовому просторі. Ключова функція кольору полягає в ідентифікації персонажів та створенні відмінностей між ними. Автор застосовує певний колір для конкретного персонажа, щоб ідентифікувати його. Наприклад, костюм Капітана Америки зображується в кольорах прапора США, костюм Бетмена є чорним, а Халк асоціюється із зеленим кольором. Тож через кольорові асоціації читачеві легше впізнавати героїв. Однак колір у коміксі не тільки привертає увагу читача, а й викликає певні емоції.

Колір є також одним з візуальних засобів, які слугують для акцентуалізації вербальних компонентів в англomовному коміксі. У процесі дослідження текстових фрагментів спостерігалася тенденція до виокремлення наративних блоків іншим кольором. Цим самим досягається ефект привертання уваги читача та виокремлення фундаментального контенту текстових блоків. Застосування червоного кольору у вербальному контенті свідчить про експресивність реплік персонажів, особливо при вираженні гніву чи страху. Через застосування певного кольору в текстових фрагментах автор актуалізує вербальний контент та створює додаткову експресію для досягнення конкретних текстуальних та авторських цілей.

Виокремлення кольором має прагматичне підґрунтя для мультимодального сприйняття тексту. У наративному блоці *“It is a battle in the strangest of places at the command of the strangest of beings – for stakes of unguessable consequences!”* (Додаток В, рис. В.42), завдяки блакитному фону автор виокремлює важливу для читача інформацію для подолання бар’єру в розумінні подій, які розгортаються у фрагменті. У наступному фрагменті наратив подається на рожевому фоні: *“The floor responds! It is organic! It is part*

*of a living animal – a product of Zola’s genius in the field of genetics...*” (Додаток В, рис. В.168).

Жовтий колір також застосовується як фон наративного блоку. Однак у коміксі про Халка тенденція до виокремлення вербального контенту жовтим кольором простежується і в репліках цього героя. Переважно на жовтому фоні передаються слова автора, а репліки героїв – на білому. Проте фрагменти коміксу, які презентують Халка, є винятком із тенденції. У фрагменті репліки Халка подаються і на білому, і на жовтому фоні: *“Hulk lives! Men will never try to kill me again! “Nobody helps the hulk!”* (Додаток В, рис. В.169). У наступних фрагментах простежується змінна тенденція: жовтий/білий фон текстових хмар *“No one can beat hulk! No one!”*, білий фон наративних блоків *“Gently, softly, the trembling youth tries to calm the bestial rampager...”* та рожевий фон наративного блоку *“In the midst of the carnage and desolation... in the midst of the ruin and rubble... the incredible hulk roars his defiance to the world about him!”*, *“he’s leaping away!”*. Розглянувши приклади, можна дійти висновку, що зміна кольору має експресивне підґрунтя, бо жовтий фон є для фрагмента більш напруженим в емоційному плані.

У фрагментах коміксу репліки героїв можуть мати різний фон, наприклад, слова Супермена *“She’s been working alone for months now. Trying to find new way. Kara. My cousin. Supergirl. She’s been living on Paradise Island”* мають жовто-бежевий фон, тимчасом як репліка Бетмена подається на блакитному фоні: *“I don’t think it should come as a surprise to anyone that Clark is having a hard time letting go. Diana called last week to say that he was hovering again”* (Додаток В, рис. В.170). Різний колір фону для слів двох супергероїв дозволяє читачеві орієнтуватися в діалозі між Суперменом та Бетменом без простежування графічного хвоста хмари до персонажа.

Колір як засіб акцентуалізації наявний не тільки в наративних блоках, але й у текстових хмарах та інших формах вербального контенту. Колір може функціонувати не тільки як фон для тексту, але й як забарвлення самих літер у повідомленні. Така тенденція простежується у фрагменті коміксу *Captain*

*America: "Captain America captures spy ring! Who is Captain America"* (Додаток В, рис. В.171) [63, с. 45]. Метод виокремлення конкретних слів кольором надає їм особливого значення, тобто робить їх ключовими для цілого повідомлення. У фрагменті автор виокремлює фразу "*Captain America captures spy ring*" блакитним та червоним, тобто кольорами, які є на прапорі Америки та одязі супергероя. У фразі "*Who is Captain America*" червоним виокремлено слово *who*, що акцентує на таємниці особи Капітана.

Червоний колір літер у висловленнях персонажів у текстовій хмарі допомагає більш емоційно виразити страх: "*Bruce! No!*" (Додаток В, рис. В.172), відчуття болю через фоносемантичний канал "*RRARGHH!*" (Додаток В, рис. В.173). Червоний колір для передачі больового відчуття також простежується у фрагменті "*No!*" (Додаток В, рис. В.174), коли супергероя Супермена поранили. Виокремлення червоним кольором також використовується для передачі гніву: "*You killed Lois!*" (Додаток В, рис. В.175).

У процесі аналізу фрагментів англomовного коміксу виокремилися такі тенденції: зображення слів персонажів на білому фоні (за винятком тих випадків, коли колір виконує функцію презентації певного героя), виділення наративних блоків кольором для надання експресії вербальним елементам за допомогою кольору.

### **3.3.7. Графічний знак як засіб репрезентації думки автора/персонажа.**

У процесі перцептивного розгляду коміксу як візуально-графічного тексту читач на першому етапі сприймає видимий контент, а потім декодує інформацію, необхідну для цілісного розуміння тексту. Видимий контент подається в текстових фрагментах через слова та словосполучення, тимчасом як декодування інформації відбувається шляхом перцептивного аналізу графічних, візуальних, типологічних та екстралінгвальних засобів, які доповнюють візуальний контент та створюють цілісну картину світу [183, р. 56–57]. Декодування інформації з текстового простору англomовного коміксу є



важливим кроком до розуміння його мультимодальності. Процес декодування здійснюється після отримання та вибору інформації з текстових фрагментів.

Параграфеміка як галузь лінгвістики досліджує супровідні властивості письма на графічному мовному рівні, а також функції невербальних засобів, які вживаються для вираження та передачі інформації як у рукописному, так і друкованому тексті [77].

Ряд семіотичних одиниць параграфеміки охоплює цифри, символи, графіки, таблиці, фотографії, схеми, знаки пунктуації тощо [20], дизайн тексту (лінійність, сегментація), просторове розташування тексту (параграфи, відступи), форма, кегль, шрифтова гарнітура, тип шрифту, підкреслення, символи тощо [21].

Параграфемні засоби функціонують із графемною мовною системою. Особливістю їхнього функціонування є те, що “вони порушують “прозорість” графічної субстанції вираження. Параграфемні засоби супроводжують мовлення та надають конотацій” [36].

Одні параграфемні засоби можуть бути самодостатніми та нести інформацію самостійно (малюнок, графік, фото, графік), в той час як інші – використовуються тільки як допоміжні відтінки змісту повідомлення (колір, шрифт, підкреслення тощо) [33, с. 112]. Параграфемні засоби структурують вербальні знаки як “відображення когнітивних процесів” [122, с. 125].

У дисертації ми розглядаємо графічний знак як засіб, що охоплює неалфавітний знак, символи, знаки інших алфавітів, іконічні знаки тощо. Особливістю графічного знака в коміксі є його узгодження з вербальним контентом фрагментів. Підкреслення та знаки пунктуації актуалізують певні слова, вислови, а також можуть означати послідовність подій. Проілюструємо тенденцію у фрагменті, в якому три крапки передають думку та здогадку персонажа Раяна про те, що перед ним супергерой Атом: *“A tiny bit of uranium can create thousands of times the energy of a lump of coal. A tiny thing. But it can do so much. I want to show people that, Professor Palmer. I want to show people that small things matter. I’m sorry if that’s the wrong answer, too. But it’s the true one. –*

*Interesting. I think you're ready. Finally. – Professor Palmer! Professor Palmer, where'd you go?! Where are you? – You say the small things matter? Well, Ryan Choi... That's truer that you know. Professor Palmer?! ...you're a superhero. – I'm a scientist, Ryan. With a specialized research rig. – You're a superhero. – Point taken. "The Atom." You're the first person who knows"* (Додаток В, рис. В.176–177).

Аксиома функціонування знака оклику як експресивного засобу вираження емоцій чи ставлення персонажів простежується у такому фрагменті: *"They're not falling as easily! They're getting stronger! – I noticed! – Take them, my Dwalu! A glorious new age of dawns for Krypton... though her most treacherous son will not live to see it!"* (Додаток В, рис. В.178). Знаки оклику додають експресивності реплікам персонажів, що робить і вербальний, і візуальний контент більш насиченим.

Графічні знаки часто поєднуються із вербальним контентом, як у випадку пікторіального зображення музичних нот та вербального повідомлення: *"It's kinda my town..."* (Додаток В, рис. В.10); *"Make no mistake to cage that bird", "Harmonicas are frustrating. They're also perfect ways to strengthen your breathing and vocal cords"* (Додаток В, рис. В.179) [62, с. 69]. Графічні знаки музичних нот є також у фрагменті *"The sound of easy listening"* (Додаток В, рис. В.180). Графічні знаки означають мелодію, а слова *"easy listening"* вказують на те, що це легка музика. Такий прийом є особливим завдяки абстрактності фоносемантичного каналу, тому що кожен читач уявляє легку музику по-своєму.

У фрагментах англomовного коміксу є символи, які акумулюють у собі закладений зміст та викликають у читача певні асоціації. Прикладом такої тенденції є фрагмент, у якому використано графічні символи Супермена та Бетмена, прикріплені до текстових хмар супергероїв. До текстової хмари *"They took her from me"* прикріплений символ Супермена, а текстова хмара *"Clark is still upset about what has happened. Specifically, how he went about bringing her here"* з графічним символом кажана означає, що ці слова належать супергерою Бетмену (Додаток В, рис. В.181). Використання графічного символу в коміксі

зумовлене тим, що він є елементом системи координат комунікативного простору, а точніше – ідентифікацією двох персонажів у діалозі.

Графічними символами можуть бути і мовні знаки, зокрема з вигаданих алфавітів чи елементів, схожих на ієрогліфи, які часто використовують створіння з коміксів. У фрагменті персонаж Бенсон звертається на незрозумілій мові до створінь та віддає їм накази. Оскільки графічні знаки, що маніфестують мову цих створінь, є вигаданими, автор доповнює їх вербальним контентом, які є своєрідним перекладом для аудиторії: *“There’s a certain snoopy girl I want brought here! Two of you may depart and fetch her --- tonight!”* (Додаток В, рис. В.182); *“Stupid dope! What made him go into that army camp?”* (Додаток В, рис. В.183). Крім того, графічний елемент вигаданої мови є засобом вираження неземного походження створінь. Ще одним прикладом вживання графічних елементів вигаданих алфавітів є фрагмент, у якому з’являється новий персонаж – *Ultra, the multi alien*. Прибулець використовує і людську мову, і графічні символи вигаданої мови: *“The power of flight! The power of magnetism! <графічні символи> The power of strength!”* (Додаток В, рис. В.184).

Підкреслення в тексті є іншим проявом введення графічного елемента в текстовий простір англomовного коміксу. Підкреслення є засобом актуалізації вербальних елементів у текстових хмарах, що робить такий елемент важливим у конкретній ситуації фрагмента. Наприклад, у текстовій хмарі *“I’m afraid you won’t find Paul Sayden in there. He’s gone – gone back – to – he won’t return. You will find trigger bates – he’s dead – last of a murder mob. Forget about Sayden – it is better so – I must go now – I-I am weak”* підкреслення слова *“will”* надає йому більшої значущості для фрагмента, цим самим передаючи впевненість у тому, що подія однозначно відбудеться (Додаток В, рис. В.185).

Капіталізація є одним із засобів параграфеміки, який вживається в англomовному коміксі для актуалізації певного вербального елемента та вираження думки чи відношення автора/персонажа до вчинків/персонажів, які задіяні у фрагменті. Капіталізація використовується для виокремлення тих слів, які є ключовими, тобто мають найбільше значення для фрагмента: *“But while*

*some masks are FIGURATIVE... some are NOT...”; “In public he appears as BRUCE WAYNE...”; “but in truth, the BATMAN is never far away”* (Додаток В, рис. В.186). Капіталізація підкреслює ідею фрагмента, акцентуючи на метафоризації масок та ідентифікуючи Бетмена як Брюса Вейна.

Особливістю вживання неалфавітних знаків є можливість замінити ними слова з непристойним контентом. Розглянемо кілька фрагментів із коміксів. У фрагменті коміксу *Ultimate Captain America* присутні графічні елементи *“This turns into an international incident, don’t worry, there’ll be plenty of blame to go around. The only reason we aren’t neck deep in #\*&\$ already is that the North Koreans don’t know it was us”* (Додаток В, рис. В.187), які вжито для заміни непристойного слова. У прикладі фрагмента з *The Amazing Spider-Man* також наявні графічні елементи цензурування *“My #\$\$%& ex-boyfriend! The Spider. I used to be in a relationship with Spider-man, hapless do-gooder super hero extraordinaire. And if that sounds like a really terrible decision from the outside”* (Додаток В, рис. В.187).

Графічні знаки зі словом *“sigh”* у фрагменті *“Nobody wants to toy with their archnemesis. You know, strap them in a chair and make them listen to the whole brilliant master plan...”* (Додаток В, рис. В.188) передують словам персонажа. У фрагменті *“All right, then. If you won’t let me get you some medical help”* (Додаток В, рис. В.189) простежується аналогічне застосування графічних знаків, які обрамлюють зітхання персонажа, передане словом *sigh*.

Серед загальної кількості проаналізованих мультимодальних фрагментів виокремлено 9018 прикладів шрифтової гарнітури, що охоплює 59,5% від загального обсягу вибірки, в той час як колір охоплює тільки 10,2% (1530 прикладів), фоносемантичний канал – 9,5% (1433), графічний знак – 10,2% (1548), дейктичні оператори – 10,6% (1608) (див. рис. 3.3).



*Рис. 3.3. Частота вживання засобів мультимодальності*

Отримані результати дослідження дозволяють зробити висновок, що в англomовному коміксі шрифтова гарнітура (59,5%) є найбільш вживаним мультимодальним засобом, оскільки її ілюстративний характер комплементує вербальні засоби та підсилює вплив повідомлення на реципієнта.

### **Висновки до розділу 3**

1. Мультимодальна взаємодія між текстом та зображенням поділяється на три типи: невіддільну, послідовну та доповнювальну. Прикладом невіддільної мультимодальності є пікторіальний знак музичних нот, що позначає музичний супровід у текстовому просторі. Послідовна взаємодія у фрагментах коміксу простежується в доповненні контенту зображення текстовими хмарами для створення цілісної картини. Ключовим аспектом послідовної мультимодальності є змінність блоків фрагмента коміксу для розгортання діалогу між персонажами. Доповнювальна мультимодальна взаємодія репрезентується через наративні написи чи підписи до текстових блоків коміксу. Одним із варіантів наративних написів є фрагмент текстового блоку: *“the next day... Captain America once more becomes private Steve Rogers of the United States army!”*.

2. Повна мультимодальність в англomовному коміксі функціонує на інформаційному рівні, де мовні та візуальні елементи не можуть існувати окремо, оскільки без їхньої взаємодії читач не отримає повного обсягу повідомлення. Повна мультимодальність не вимагає залучення знань читача, тому що вся інформація подається через фрагменти. Одним із проявів повної мультимодальності є наративний блок, який часто має супровідний характер у фрагментах коміксу, надаючи вичерпну інформацію про локацію, час, героїв чи події. Часткова мультимодальність функціонує на символічному рівні, де вербальна частина є відносно автономною та незалежною від зображення, а між словесними та графічними компонентами існують семантичні відношення.

3. Вербальний компонент в англomовному коміксі представлений на кількох рівнях: фонетичному, лексичному, синтаксичному та текстовому. Фонетичний рівень репрезентується передачею звуків за допомогою своєрідної графіки, так званого звукозапису, скажімо, для передачі звуку вибуху *BOOM!* чи сміху *НАНАНАНАНАНА*. Лексичний рівень характеризується відповідним набором лексем, їх поєднанням, загальною тональністю викладу, образними засобами. Синтаксичний рівень англomовного коміксу охоплює такі типи речень: просте (*simple sentence*), складносурядне (*compound sentence*) та складнопідрядне (*complex sentence*). В англomовних коміксах превалюють прості та складносурядні речення. Типовими є нечленовані речення, що передають різні звуки, на зразок *BAM!*, *WHAM!*. Текстовий рівень вербального компонента блоку коміксу забезпечується наявністю монологів та діалогів у текстовому просторі. Характерною особливістю монологу в англomовному коміксі є те, що він може мати просторову протяжність на декілька блоків фрагмента. В англomовному коміксі інформація, передана вербальними елементами, виконує дві функції: 1) доповнення візуального контенту та 2) створення нового повідомлення.

4. В англomовному коміксі наявні шість типів переходу між блоками фрагмента: рух-до-руху (*movement-to-movement*), дія-до-дії (*action-to-action*), предмет-до-предмета (*subject-to-subject*), місце-до-місця (*scene-to-scene*),

ракурс-до-ракурса (*aspect-to-aspect*), алогічний (*non-sequitur*). Від вибору типу переходу залежить розвиток подій та їхня тривалість.

5. Функціями вербального компонента англomовного коміксу є інформативна, експресивна, апелятивна, контактовстановна, ідентифікаційна, мислетвірна. Функціями візуального компонента англomовного коміксу є інформативна, реферативна, доповнення вербальних елементів, заміна вербальних елементів, дублювання вербальних елементів, а також функція підсилення експресивного та емоційного значення.

6. Дейктичний маркер відіграє важливу роль в англomовному коміксі, оскільки вказівка на героїв тексту, їх тимчасову і просторову локалізацію є невід'ємною частиною постійної дії. Персональний (або особовий) тип дейксису є найважливішим для англomовного супергеройського коміксу; це пояснюється тим, що крізь призму функціонування його маркерів читач проникає у світ персонажів та формує своє уявлення про них.

7. Аналіз вербально-візуальних корелятивів реалізується в інтерпретуванні відношення тексту до зображення. Таке відношення ґрунтується на подібності між корелятом та референтом, тобто у встановленні зв'язку між ними. Особливістю вербально-візуальної метафори є те, що вербальний контент може сприйматися і трактуватися на основі візуальних елементів (зображень), а також репрезентуватися як референтний домен завдяки перенесенню його ознак на зображення.

8. Фоносемантичний канал передачі інформації є акустичним аспектом мультимодальності англomовного коміксу. Писемне мовлення може сприйматися акустично тоді, коли літери відтворюють звуки в певній ситуації, як у фрагментах “*BOOM!*”, “*OW-W!*”, “*НАНАНАНАНАНАНА...*”. Розмір літер формує аудіальну знакову систему, яка виражається в експлікації підвищеного голосу чи крику. Крім того, виокремлення напівжирним шрифтом додатково акцентує на вибраних фрагментах: “*How can I do it? How? How??!*”. Збільшений розмір літер є засобом введення аудіальної семантичної системи, що має емоційне забарвлення.

9. Шрифтова гарнітура має лінгвістичну цінність у мультимодальному тексті, оскільки вона є зовнішньою оболонкою вербальної комунікації. В англomовному коміксі спостерігається тенденція до виокремлення деяких слів у текстових фрагментах за допомогою напівжирної гарнітури, розширеного набору символів, їх нахилу, рівномірного розміщення тощо.

10. Важливим компонентом залучення читача до декодування інформації в англomовному коміксі є колір. Ключова функція кольору полягає в ідентифікації персонажів та створенні відмінностей між ними. Наприклад, костюм Капітана Америки зображується в кольорах прапора США, костюм Бетмена є чорним, а Халк асоціюється із зеленим кольором.

11. Засобом репрезентації думки автора або персонажа в коміксі є графічний знак (неалфавітний знак, символи, знаки інших алфавітів, іконічні знаки тощо), особливістю якого є його узгодження з вербальним контентом фрагментів, щоб викликати в читача певні асоціації. Прикладом такої тенденції є фрагмент, у якому ілюструються графічні символи Супермена та Бетмена, прикріплені до текстових хмар супергероїв.



## ВИСНОВКИ

Дослідження англомовного коміксу як мультимодального візуально-графічного тексту полягає у виявленні різноманіття мовних та немовних засобів, які вводяться автором у текстовий простір для досягнення певної мети у вираженні його відношення до дійсності та інтенції висловлювання.

Фрагменти англомовного коміксу (наративні блоки, текстові хмари та візуальні елементи) розташовані у ланцюговій послідовності, яка створює цілісну картину дій та формує уявлення читача про них. Незважаючи на особливість організації текстового простору та форми прояву лінгвальної та екстралінгвальної частини, цілісність контенту є ключовим аспектом англомовного коміксу. Комікс є візуальним текстом, в якому мовні та екстралінгвальні елементи відбираються автором та художником-ілюстратором для реалізації авторської інтенції.

З'ясовано, що вербальний компонент в англомовному коміксі представлений на фонетичному (характеризується передачею варіативності звуків за допомогою своєрідної графіки через фоносемантичний модус або звукопис), лексичному (окреслюється відповідним добром лексем, їх поєднанням, загальною тональністю викладу, образними засобами), синтаксичному (перевага простих, складносурядних та нечленованих речень) та текстовому рівнях (діалог переважає над монологом завдяки динамічності розгортання подій у фрагментах).

Мультимодальні тексти характеризуються комунікативною цінністю, забезпечуючи когерентність повідомлення. Усі без винятку фрагменти англомовного коміксу є результатом мультимодальної комунікації між автором та читачем через вербальні та невербальні елементи, закодовані у знакові системи. Присутність мультимодальних складників та їхня функційність визначає ідеологічний компонент мультимодального тексту. Вербальні та візуальні елементи вживаються для ідентифікації належності персонажа до певної культури. Варіативність елементів візуального модусу, таких як колір,

шрифт, графічний знак виявляється у конотації елементів текстового простору англомовного коміксу.

Вербальні елементи виконують інформативну, експресивну, апелятивну, контактовстановну, ідентифікаційну та мислетвірну функції. Інформативна функція зосереджується на контексті та співвідноситься із предметом, про який йде мова та описує ситуацію, об'єкт або стан. Експресивна функція реалізується в зв'язку із адресантом і найчастіше втілюється у вигуках персонажів або інших проявах звуку чи голосу, які не змінюють денотативного значення тексту, але надають додаткову інформацію про внутрішній стан адресанта. Апелятивна функція безпосередньо має відношення до реципієнта та найкраще реалізується через кличний відмінок або імператив. Контактвстановну функцію констатуємо тоді, коли мова є засобом взаємодії, а тому асоціюється з чинником контакту/каналу. Ідентифікаційна функція спостерігається тоді, коли мова є засобом ідентифікації мовця, за допомогою якого уможлиблюється аналіз лінгвокультурного коду. Мислетвірна функція реалізується у формуванні думки комуніканта за допомогою мовних норм. В англомовному коміксі мислетвірна функція реалізується як думка автора у наративних блоках та як думки персонажів у текстових хмарах фрагментів.

Візуальним елементам англомовного коміксу притаманні інформативна, реферативна функції, разом із функціями доповнення, заміни та дублювання вербального компонента, а також підсилення експресивного та емоційного значення мовного елемента. Інформативна функція візуального елемента полягає у презентуванні інформації про комуніканта, його ставлення до дійсності, емоційний стан, культурно-соціальні особливості тощо. Інформативну функцію виконують різні візуальні засоби, зокрема колір. Реферативна функція полягає у вираженні міжособистісних стосунків персонажів, зокрема емоційного аспекту.

Візуальний елемент кадру коміксу може виконувати функцію підсилення експресивного та емоційного значення фрагмента. Прикладом підсилювальної функції може бути фрагмент коміксу, в якому зображення тіней та використання темних кольорів у блоках фрагмента додає емоційного та експресивного

значення вербальному контенту. Візуальні елементи можуть виступати засобами вираження емоцій персонажів коміксу: радості, гніву, суму, страждання тощо.

Функція доповнення вербальних елементів простежується у когерентності вербальних та візуальних елементів, в яких зображення доповнює зміст вербального повідомлення. У проведеному дослідженні були виявлені додаткові функції візуальних засобів, зокрема, візуальний компонент може не тільки доповнити, але й замінити вербальний елемент. Ця функція полягає у введенні візуальних засобів замість мовних елементів, що дозволяє точніше передати інформацію та регулювати динаміку комунікації. Також ми виокремлюємо функцію дублювання вербальних елементів, яка полягає у підсиленні значення вербальними компонентами.

Два базові рівні мультимодальності повний та частковий лежать в основі рівневого статусу мультимодальності в англomовному коміксі. Особливістю повної мультимодальності є тісний зв'язок між вербальними та невербальними елементами коміксу. Повна мультимодальність в англomовному коміксі характеризується інформативною здатністю, яка реалізує взаємодоповнюючу функцію вербальних та візуальних компонентів, створюючи цілісний контент. Найсуттєвішим проявом повної мультимодальності є наративний блок, який має супровідний характер та доповнює візуальний контент. Часткова мультимодальність характеризується автономністю вербальних та візуальних компонентів, а також функціонуванням на символічному та ціннісному рівнях, які викликають зацікавленість читача. Рівень часткової мультимодальності характеризується превалюючим візуальним контентом при передачі автором та отриманні читачем повідомлення. Найсуттєвішою ознакою часткової мультимодальності є те, що тільки за умови поєднання візуального та вербального контенту збільшується обсяг інформації у фрагменті коміксу.

У результаті дослідження категорії дейксису встановлено, що особливістю дейктичного маркера персонального типу "I" є його тотожність із зображенням. "I" є індивідуальним і корелюється із конкретним персонажем коміксу. Дослідження дейктичного маркера уможливило виокремлення кілька

перспектив лінгвокогнітивної природи категорії дейксису та розкриття образу супергероя в американській культурі. Виокремлено три перспективи розкриття образу супергероя: Я – це Америка та її громадяни; Я + Ви = Ми; Я – не такий, як ти. У рамках вищезгаданих перспектив образ супергероя зосереджується у центрі текстового простору англomовного коміксу, де він є уособленням всієї Америки та її громадян, що формує лінгвокогнітивне поняття “Ми”.

Перспектива “Я – не такий, як ти” є опозицією, яка присутня у порівнянні протилежних характеристик образів персонажів у фрагментах коміксу. Особливістю вживання маркера персонального дейксису є його пряма кореляція із зображенням. Дейктичний оператор “I” є індивідуально детермінованим та залежним від просторово-часової матриці у межах комунікативного акту. У такий спосіб усувається таємничість “I”, де кожне “I” співвідноситься із зображенням конкретного персонажа англomовного коміксу.

Для встановлення інвентарю мультимодальних засобів, в процесі дослідження охарактеризовано основні засоби вираження мультимодальності в англomовному коміксі. З’ясовано, що інструментарій мультимодальних засобів реалізується у вербальному просторі за допомогою встановлених мовних елементів, дейктичних маркерів простору та часу, а також експресивних засобів. Вербально-невербальний інструментарій представлений вербально-візуальним та візуальним компонентами, фоносемантичним способом представлення невербального каналу комунікації та вербально-пиктографічними формами вираження мультимодальності. Екстралінгвальний інвентар охоплює шрифтову гарнітуру, колір та графічний знак.

Шрифтова гарнітура має лінгвістичну цінність у мультимодальному тексті, оскільки вона є зовнішньою оболонкою вербальної комунікації. Виявлено, що шрифтовою гарнітурою чи курсивом можуть виокремлюватися: ключові ідеї фрагмента, імена персонажів, елементи з особливим емотивним забарвленням, знаки інших алфавітів тощо.

Важливість шрифтової гарнітури як мультимодального засобу для англomовного коміксу обумовлена додатковою акцентуалізацією автором

вибраних вербальних елементів, які передають контент у текстовій хмарі чи наративному блоці фрагмента. Автор коміксу використовує різний розмір або стиль гарнітури. Варіативність шрифтової гарнітури в англomовному коміксі репрезентована типографічними засобами розширення, виокремлення, похилості, викривленості, ефектної демонстрації, з'єднаності, а також рівномірності.

Ключова функція кольору полягає в ідентифікації персонажів та створенні відмінностей між ними. З'ясовано, що колір є також одним із візуальних засобів, які служать для акцентуалізації вербальних компонентів в англomовному коміксі. Отримані результати дослідження свідчать про те, що колір як мультимодальний засіб функціонує для ідентифікації персонажів англomовного коміксу (створює відмінності між ними), акцентуалізації вербального контенту (виокремлення наративних блоків і текстових хмар за допомогою кольорового фону; виокремлення окремих слів кольором для привертання уваги читача, виконуючи атрактивну функцію), створення додаткової експресії та передачі відчуттів (гніву, страху, болю). У фрагментах англomовного коміксу про супергероя текст наративних блоків подається на кольоровому фоні (жовтому, рожевому, блакитному). Крім того, колір виступає мультимодальним засобом маніфестації належності до певної культури, етносу. Використання кольору як мультимодального засобу в англomовному коміксі характеризується його практичним (різноманітність кольорів у текстовому просторі) та прагматичним (акцентуалізація вербального контенту для привертання уваги читача) функціонуванням.

Фоносемантичний канал передачі інформації виявляється у передачі звуків за допомогою своєрідної графіки. Зазвичай, фоносемантичний канал присутній у поєднаннях літер, які передають звуки вибуху, руйнування, колізії, ламання, сміху, пострілів, а також звуки природи тощо. Найпростішим виявом звукопису є звуковідтворення, при якому в текст включаються передані фонетичними засобами мови крики тварин, звуки машин, механізмів та ін. Усі ці явища відтворюються не в повнозначних словах, а в звукових комплексах.

Наявність графічного знака у фрагменті коміксу передбачає процес декодування інформації коміксу шляхом перцептивного аналізу графічних, візуальних, типологічних та екстралінгвальних засобів, які виступають доповнювальними елементами візуального контенту для створення цілісної картини коміксу. Особливістю графічного знака є його узгодження із вербальним контентом фрагментів з метою викликати у читача певні асоціації.

Серед загальної кількості проаналізованих мультимодальних фрагментів виокремлено 9018 прикладів шрифтової гарнітури, що охоплює 59,5% від загального обсягу вибірки, в той час як колір охоплює тільки 10,2% (1530 прикладів), фоносемантичний канал – 9,5% (1433), графічний знак – 10,2% (1548), дейктичні оператори – 10,6% (1608) (див. *рис. 3.3*). Отримані результати дослідження дозволяють зробити висновок, що в англomовному коміксі шрифтова гарнітура (59,5%) є найбільш вживаним мультимодальним засобом, оскільки її ілюстративний характер комплементує вербальні засоби та підсилює вплив повідомлення на реципієнта.

Загалом, в англomовному коміксі тематики війни та супергероя дослідження мультимодальних засобів (шрифтова гарнітура, колір, фоносемантичний канал, дейктичний маркер та графічний знак) уможливило виявлення семантичних та прагматичних особливостей англomовного коміксу як графічно-візуального тексту.

Подальші напрями дослідження феномену мультимодальності полягають у ґрунтовному аналізі прагматичних та когнітивних чинників текстового простору англomовного коміксу, виявленні комунікативних тактик, ходів та стратегій подання візуально-графічної інформації, а також визначенні маніпулятивних стратегій.

Шрифтова гарнітура як мультимодальний засіб функціонує для актуалізації вербального компонента (слова, словосполучення, речення), який містить змістовний контент у текстовій хмарі чи наративному блоці фрагмента коміксу. Виявлено, що напівжирною гарнітурою чи курсивом можуть виокремлюватися: ключові ідеї фрагмента, імена персонажів, елементи з

особливим емотивним забарвленням, знаки інших алфавітів, зображені рукописні повідомлення.

У досліджуваному матеріалі спектр кольору трапляється не так часто, в порівнянні зі шрифтовою гарнітурою (у відношенні 10,2% до 59,5%), однак цей факт не може нівелювати його роль як мультимодального засобу. Отримані результати дослідження доводять, що колір як мультимодальний засіб функціонує для ідентифікації персонажів (створення відмінностей між ними), акцентуалізації вербального контенту (виокремлення наративних блоків і текстових хмар за допомогою кольорового фону; виокремлення окремих слів кольором для привертання уваги читача), створення додаткової експресії та передачі відчуттів (гніву, страху, болю). У фрагментах англomовного коміксу про супергероя текст наративних блоків подається на кольоровому фоні (жовтому, помаранчевому, рожевому, блакитному). Крім того, колір виступає мультимодальним піктографічним засобом маніфестації належності до певної культури, як наприклад, виокремлення слів блакитним та червоним кольорами, тобто такими, які присутні на прапорі Америки та одязі супергероя. Використання кольору як мультимодального засобу в англomовному коміксі характеризується практичним (різноманітність кольорів) та прагматичним (металінгвальна акцентуалізація вербального контенту як привертання уваги читача) функціонуванням.

Фоносемантичний канал передачі інформації спостерігається у випадку акустичного сприймання писемної форми мовлення. Зазвичай, фоносемантичний канал присутній у поєднаннях літер, які передають звуки зміни стану предметів. Одним із аспектів вживання фоносемантичного каналу в англomовному коміксі про супергероя є ідентифікація персонажа.

Наявність графічного знака у фрагменті коміксу передбачає процес декодування інформації коміксу шляхом перцептивного аналізу графічних, візуальних, типологічних та екстралінгвальних засобів, які виступають доповнювальними елементами візуального контенту для створення цілісної картини коміксу. Функціонування графічного знака визначається актуалізацією

конкретних слів у наративному блоці чи текстовій хмарі. Крім того, графічний знак є асоціативним засобом для створення конотації повідомлення.

Загалом, в англomовному коміксі про супергероя спостерігається тенденція до використання таких мультимодальних засобів, як шрифтова гарнітура, колір, графічний знак, фоносемантичний канал. Як правило, одні засоби є доміантними, в той час як інші вживаються з меншим коефіцієнтом. Однак, поєднання мультимодальних засобів дозволяє виявити семантичні та прагматичні особливості функціонування коміксу.

Перспектива подальших досліджень в цій сфері полягає у залученні до процесу розвідки інших типів коміксу, що уможливило порівняння головних характеристик мультимодальних засобів в англomовному візуально-графічному тексті.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрейчук Н.І. Антропоцентрична парадигма сучасної лінгвістики: ідеологія і програми досліджень. *Лінгвістичні студії* : зб. наук. пр. Донецьк : Дон НУ, 2008. Вип. 17. С. 273–278.
2. Андрейчук Н.І. Парадигма як термін. *Вісник: Проблеми української термінології*. Львів: Національний університет “Львівська політехніка”, 2008. № 620. С. 254–257.
3. Андрейчук Н.І. Семіотика лінгвокультурного простору Англії кінця XV – початку XVII століття. Львів : Вид-во Львівської політехніки, 2011. 277 с.
4. Андрейчук Н., Бондарук О. Художній образ крізь призму лінгвосеміотики. *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені І. Франка*. Сер. “Філологічні науки”. Мовознавство. 2015. №3. С.17–22.
5. Андреева І. О. Мультиmodalний аналіз дискурсу: методологічна основа та перспективи напрямку. *Одеський лінгвістичний вісник*. 2016. Вип. 7. С. 3–8.
6. Анохіна Т. Семантизація категорії мовчання в англomовному художньому дискурсі : монографія. Вінниця : Нова Книга, 2008. 160 с.
7. Апроксимативні методи вивчення лексичного складу: навч. посіб. / С.В. Кійко, Ю.С. Кейко, В.В. Левицький, О.Д. Огуй. Чернівці : Рута, 2000. 135 с.
8. Батаєва К.В. Візуальні концепції у сучасній семіотиці. *Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди*. Філософія. 2012. Вип. 37. С. 90–99.
9. Бацевич Ф. С. Лінгвістична генологія: проблеми і перспективи / Ф. С. Бацевич. Львів : ПАІС, 2005. 264 с.
10. Бацевич Ф.С. Нариси з комунікативної лінгвістики. Львів: Видавничий центр ЛНУ ім. І. Франка, 2003. 280 с.

11. Бацевич Ф. Основи комунікативної лінгвістики: підручник. Київ : Академія, 2004. 344 с.
12. Бацевич Ф. Смысл: сутність і сфери вияву в мові. Вісник Львівського університету. Серія Філологія. Львів. 2004. Вип. 34. С. 346–353.
13. Бехта І.А. Авторське експериментаторство в англomовній прозі ХХ ст. : [монографія]. Львів : ПАІС, 2013. 268 с.
14. Бехта І.А. Мовленнєві моделі в англійськомовній прозі ХХІ століття. *Людина. Комп'ютер. Комунікація*: збірник наукових праць [за ред. О.П. Левченко]. Львів : Вид-во Львівська політехніка. 2015. С. 56–59.
15. Бехта І.А. Пряме мовлення у наративній структурі постмодерністського художнього тексту. *Нова філологія*. 2011. Вип. 44. С. 14–20.
16. Бехта І.А. Оповідний дискурс текстової епохи англійськомовного модернізму. *Людина. Комп'ютер. Комунікація*: збірник наукових праць [за ред. О.П. Левченко]. 2017. Львів: Вид-во Львівська політехніка. С. 140–143.
17. Бехта І., Карп М. Мультимодальні засоби когезії та когерентності у сучасних літературних казках: теоретико-методологічна інтерпретація. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер. "Філологія"*. 2014. Вип. 13. С. 87–90.
18. Бистров Я.В. Взаємодія вербального і графічного модусів у художньому тексті (мультимодальний підхід). *Науковий вісник Херсонського державного університету. Сер. "Перекладознавство та міжкультурна комунікація"*. 2018. Вип. 4. С. 7–12.
19. Бистров Я.В. Лінгвокогнітивний ракурс суб'єктного дейксису в англomовному біографічному наративі: алгоритм аналізу. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер. Філологія*. 2015. №15. Том 2. С. 28–31.
20. Білецька О. Становлення графічної лінгвістики як комплексної науки: аналітичний погляд. *Вісник ХДУ. Серія Лінгвістика*. №19. 2013. С.18–27.

21. Білецька О. Чинники формування графічних новацій у постмодерністському художньому тексті. Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія “Філологічні науки”. Мовознавство. № 3. 2015. С. 34–41.
22. Білюк І.Л. Реклама міст у сучасному комунікативному просторі. *Наукові записки Національного університету “Острозька академія”*. Сер. “Філологічна”: збірник наукових праць. 2014. № 48. С. 153–159.
23. Бріцин В.М., Мозгунов В.В. Когнітивні аспекти теорії модальності (на матеріалі східнослов’янського художнього дискурсу). Мовознавство. 2013. № 2–3. С. 128–148.
24. Бурдейна О.Р. Метафоричні моделі концепту Insularity. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Сер. “Філологічні науки”. 2013. Том 9. Вип. 268. Ч. 1. С. 161–167.
25. Бюлер К. Теория языка. Репрезентативная функция языка / К. Бюлер ; [пер. с нем.; общ. ред. и коммент. Т. В. Булыгиной] – М. : Прогресс, 2000. – 528 с.
26. Бялик В.Д. Антропологічний зміст інформаційної мовної картини світу. *Studia methodological*. 2014. № 37. С. 94–100.
27. Бялик В.Д. Експресивна метафора як засіб формування значення англійських неологізмів. Науковий вісник Чернівецького університету. Германська Філологія. 2014. Вип. 708–709. С. 33–36.
28. Бялик В. Д. Епістемологія лексичного квантора : [монографія]. Чернівці: Золоті литаври, 2012. 420 с.
29. Бялик В.Д. Семантичні неологізми в англійській мові: Типи семантичних змін *Наук. вісн. Черн. унту*. Чернівці, 2000. Вип. 98. Герм. філологія. С. 62–65.
30. Бялик В.Д. Семіотична природа лексичного квантора. Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія Філологічні науки (мовознавство). 2014. №1. С. 29–33.

31. Великий тлумачний словник сучасної української мови (з дод. і допов.) / Вербальний / уклад. і гол. ред. В. Т. Бусел. 5-те вид. Київ : Ірпінь : Перун, 2005. ISBN 966-569-013-2.

32. Виноградов В. Словообразование в его отношении к грамматике и лексикологии (на материале русского и родственных языков). Москва : Наука, 1975. 310 с.

33. Влох Н.М. Засоби параграфеміки англомовного постмодерністського художнього тексту. Наукові записки. Сер: Філологічна. 2013. Вип. 36. С. 111–113.

34. Воробйова О. Спокушання музикою: емоційна аура музичних мотивів у художній прозі (когнітивний етюд). *Світ емоцій у дзеркалі когніції: мова, текст, дискурс: тези доповідей Круглого столу, присвяченого ювілею проф. О.П. Воробйової, 27 вересня 2012 р.* Київ, КНЛУ: Вид.центр КНЛУ, 2012. 50 с.

35. Воробьева О. Словесная голография в пейзажном дискурсе Вирджинии Вулф: модусы, фракталы, фузии. *Когніція, комунікація, дискурс: електронний збірник наукових праць.* Сер. “Філологія”. 2010. Вип. 1. С. 47–74.

36. Гаврилюк О.О. Тенденції розвитку пара лінгвістичних засобів електронної комунікації (на матеріалі англійської мови). *International Academy Journal Web of Scholar.* Warsaw, 2018. № 12(30). Р. 53–56.

37. Гасюк Г.М. Субстантивне словосполучення як комунікативна одиниця. Субстантивно-дієслівні кореляції. *Вісник Львівського університету.* Сер. Іноземні мови. 2009. Вип. 16. С. 7–14.

38. Гладун О. Візуалізація інформації: інфографіка. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. / за ред. Даниленка В.Я.* Харків: ХДАДМ, 2012. № 4. С. 11–14.

39. Гладун О. Візуальна мова графічного дизайну як комунікативна знакова система. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Мистецтвознавства. Архітектура.* 2012. № 15. С. 11–14.

40. Гладун О. До проблеми візуальної мови графічного дизайну України. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: збірник наукових праць* / за ред. Даниленка В. Я. Харків : ХДАДМ, 2009. № 5. С. 42–46.

41. Гливінська Л.К. Об'єкт неолінгвістики – мультимодальність: завдання і рішення. *Science and Education a New Dimension. Philology*, VI(52), Issue: 177, 2018. P. 23–26.

42. Град Н. Відеовербальний текст як об'єкт вербальної і невербальної комунікації у сучасних мультимодальних студіях. *Молодий Вчений. Сер. Філологічні науки*. 2015. Вип. 5. С. 153–156.

43. Град Н. Сучасні мультимодальні студії: модальна лінгвістика та мультимодальна стилістика. *Одеський лінгвістичний вісник*. 2014. №4. С. 49–51.

44. Гривко А. Особливості оцінювання полікодового тексту підручника. Педагогічна освіта: теорія і практика : збірник наук. праць / Кам'янець-Подільський нац. ун-т імені Івана Огієнка; Ін-т педагогіки НАПН України [гол. ред. Лабунець В. М.]. Кам'янець-Подільський : КПНУ, 2016. Вип. 20 (1–2016). Ч. 1. С. 45–50.

45. Грицева А.П. Актуальність питань теорії комунікації. *Актуальні проблеми філології та перекладознавства* : зб. пр. та доп. Всеукр. наук. конф. Хмельницький : ХНУ, 2005. С. 70–81.

46. Гудзь Н. Мультимодальність як визначальна риса веб-сайтів екологічної тематики. *Сучасний стан і перспективи лінгвістичних досліджень та проблем перекладу*: тези доповідей Всеукр. наук. конф. пам'яті доктора філологічних наук, професора Д.І. Квеселевича. Житомир, 2014. С. 24–27.

47. Гуменюк Н. Г. Дейктичні маркери як фактор, який впливає на реалізацію категорії оцінки в тексті (за матеріалами англomовної преси та реклами) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.04 „Германські мови” / Н. Г. Гуменюк. К., 1996. 26 с.

48. Гуменюк Н. Г. Категорія дейксису в англійській мові : універсальний дейксис. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету*

імені Лесі Українки. Серія : Філологічні науки. Мовознавство. Луцьк, 2012. № 6. С. 24–26.

49. Данильян О.Г., Тараненко В.М. Філософія: підручник 2-ге вид., доп. і переробл. Харків : Право, 2012. 312 с.

50. Данилюк С. С. Паралінгвістичні засоби електронної пошти. *Гуманітарний вісник. Сер.: Іноземна філологія*. Черкаси : Вид-во Черкас. держ. технол. ун-ту. 2009. Ч. 13. С. 72–75.

51. Данилюк С. С. Структурні та функціональні особливості англomовних електронних текстів (на матеріалі персональних веб-сторінок лінгвістів) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.04 „Германські мови” / С. С. Данилюк. К. : Київський національний лінгвістичний університет, 2006. 20 с.

52. Диброва Е.И. Слово как основная номинативная единица языка. Современный русский язык: Теория. Анализ языковых единиц: учебник для студ. высш. учебных заведений: в 2 ч. – Ч. I: Фонетика и орфоэпия. Графика и орфография. Лексикология. Фразеология. Лексикография. Морфемика. Словообразование. Москва, 2002. С. 191–192.. URL: <https://eprints.oa.edu.ua/4031/1/20.pdf>

53. Драган-Іванець Н. Паралінгвістичні засоби креолізованого інтернет-тексту. *Стиль і текст : науковий збірник* / за ред. В. В. Різуна. Київ : Інститут журналістики КНУ імені Тараса Шевченка, 2014. Вип. 15. С. 223–230.

54. Дубовицкая Л. Феномен креолізованного текста (на матеріалі креолізованих текстів письмової комунікації) автореф. дис. ... канд. філол. наук :10.02.19. Москва. 2013. 21 с.

55. Еко У. Роль читача: дослідження з семіотики текстів; пер. з англ. М. Гірняк. Львів : Літопис, 2004. 384 с.

56. Елина Е. Семіотика реклами : учеб. пособие, Москва : Дашков и К, 2009. 136 с.

57. Єфименко В. Мультиmodalний аналіз кінофільму з казковим сюжетом. Мовні і концептуальні картини світу. К., 2015. Вип. 55. С. 133–138.
58. Єфименко В. Співвідношення візуальних і вербальних елементів у казковому наративі. Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Іноземна філологія. 2016. Вип. 49. С. 34–38.
59. Єщенко Т. А. Лінгвістичний аналіз тексту. Київ : Вид. центр «Академія», 2009. 264 с.
60. Загнітко А. П. Сучасні лінгвістичні теорії : [монографія] / А. П. Загнітко. – [2-ге вид., випр. і доп.]. Донецьк : ДонНУ, 2007. – 219 с.
61. Івасишин М.Р. Загальнонаукові та лінгвістичні методи дослідження англomовного коміксу. *Актуальні проблеми романо-германської філології та прикладної лінгвістики*. Чернівці, 2018. №1(15). С. 138–141.
62. Івасишин М.Р. Лінгвальний та екстралінгвальний інвентар в англomовному коміксі. *Закарпатські філологічні студії*. 2019. №8(1). С. 65–70.
63. Івасишин М.Р. Особливості організації текстового простору у мультиmodalному візуально-графічному тексті (на матеріалі англomовного коміксу). *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Перекладознавство та міжкультурна комунікація*. 2018. №1. С. 42–46
64. Івасишин М.Р. Феномен мультиmodalності у коміксах (на матеріалі англійської мови). *Одеський лінгвістичний вісник*. 2017. №9. Т.1. С. 75–79.
65. Івасишин М.Р. Функціонування дейктичних операторів у візуально-графічному тексті (на матеріалі англійської мови). *Львівський філологічний часопис*. 2017. №3. С. 109–113.
66. Ігнатенко Н.В. Психологічна характеристика тексту й проблеми його розуміння. Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: збірник наукових праць. Умань, 2003. Вип. 6. С.. URL: [https://library.udpu.edu.ua/library\\_files/psuh\\_pedagog\\_prob1\\_silsk\\_shkolu/6/visnuk\\_19.pdf](https://library.udpu.edu.ua/library_files/psuh_pedagog_prob1_silsk_shkolu/6/visnuk_19.pdf)
67. Карасик В.И. Языковая кристаллизация смысла. Волгоград : Парадигма, 2010. 422 с.

68. Карп М. А. Текстотвірні ознаки когезії та когерентності в англійських мультимодальних літературних казках (на матеріалі творчості Філіпа Арда) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. Одеса, 2016. 20 с.

69. Кибрик А. А. Анафорический компонент дейктических местоимений. *Тезисы докладов. Конференция молодых научных сотрудников и аспирантов : Семантические и прагматические аспекты языковых единиц и речевых структур.* М., 1987. С. 77–78.

70. Кибрик А. Человеческий фактор в языке : Коммуникация, модальность, дейксис. Москва : Наука, 1992. 281 с.

71. Кирвалидзе Н. Г. Прагматический аспект дейктических средств языка (на материале современного английского языка). *Филологические науки.* 1988. № 6. С. 58–64.

72. Кирик Д. Знак. *Філософський енциклопедичний словник*/ В.І. Шинкарук (голова редколегії) та ін. ; Л.В. Озадовська, Н.П. Поліщук (наукові редактори) ; І.О. Покаржевська (художнє оформлення). Київ : Абрис, 2002. 742 с.. URL: [http://shron1.chtyvo.org.ua/Shynkaruk\\_Volodymyr/Filosofskiy\\_entsyklopedychnyi\\_slovnuk.pdf](http://shron1.chtyvo.org.ua/Shynkaruk_Volodymyr/Filosofskiy_entsyklopedychnyi_slovnuk.pdf) (дата звернення: 20.07.2019)

73. Клименко О.Л. Лінгвокреативний потенціал авторських інновацій в художньому дискурсі. *Нова філологія.* 2016. Вип. 68. С. 89–94.

74. Клименко О.Л. Оказіоналізми англійської мови в аспекті перекладу. *Нова філологія.* 2017. № 72. С. 69–73.

75. Клименко О.Л. Оказіоналізми в англійському художньому мовленні. *Наукові записки. Серія: Філологія (мовознавство).* 2013. С. 138–142.

76. Клименко О.Л. Оказіональне словотворення в англійському художньому дискурсі. *Нова філологія.* 2017. Вип. 70. С. 96–101.

77. Ковалевська Т.І. Параграфемні засоби як маркери інтонації сучасного англійського художнього тексту / Т. І. Ковалевська // *Науковий вісник Волинського національного університету імені Лесі Українки. Серія:*



"Філологічні науки. Мовознавство". – Луцьк: ВНУ імені Лесі Українки, 2012. № 24 (249). С. 61–64.

78. Колегаєва І. Поліmodalність відчуттів у дзеркалі полікодовості тексту, або ще раз про антропоцентризм у лінгвістиці. *Записки з романо-германської філології*. 2015. Вип. 2(35). С.105–112.

79. Косович О.В. Оказіоналізми у французькому художньому мовленні. *Нова філологія*. 2006. Вип. 25. С.98–103.

80. Коцюба З. Об'єктивація взаємозв'язку "Я – Вони" у пареміях (на матеріалі слов'янських, германських і романських мов). Рідне слово в етнокультурному вимірі. 2013. С. 168–176.

81. Кочерган М.П. Вступ до мовознавства: підручник. Київ : Академія, 2001. 368 с.

82. Кочерган М.П. Загальне мовознавство : підручник. Київ : Видавничий центр "Академія", 2003. 464 с.

83. Кубко В. Документальна лінгвістика. Одеса : Одеський національний політехнічний університет, 2007. 97 с.

84. Лильо Т. Інформаційний відео гедонізм та його вплив на локалізацію ідентичностей. *Вісник Львівського університету. Сер. Журналістики*. 2004. Вип. 25. С. 115–122.

85. Макарук Л. Л. Мультиmodalна грамотність у цифровому столітті // Наукові записки національного університету "Острозька академія". Серія "Філологічна". – 2015. – 11. Вип. 54. – С. 49–52.

86. Макарук Л.Л. Невербальні та паралінгвальні семіотичні ресурси в лінгвістичних студіях ХХ-ХХІ століть: прикладний аспект. Закарпатські філологічні студії. Вип. 5. Т. 1. С. 66–72.

87. Макарук Л. Специфіка сучасного англomовного мультиmodalного дискурсу. *East European Journal of Psycholinguistics*. 2014. Vol. 1, № 2. С. 70–77.

88. Макарук Л. Таксономія паралінгвальних засобів комунікації. *Людина. Комп'ютер. Комунікація: збірник наукових праць Львів : Вид-во Львівської політехніки*, 2015. С. 126–127.

89. МакКормак Э. Когнитивная теория метафоры. Теория метафоры: Сборник: пер. с англ., фр., нем., исп., польск. яз. А. Д. Шмелева/ Вступ. ст. и сост. Н.Д. Арутюновой; Общ. ред. Н.Д. Арутюновой и М.А. Журиной. Москва : Прогресс, 1990. С. 358–386.

90. Матвєєва С. А. Сайт як жанр інтернет-комунікації (на матеріалі персональних сайтів учених) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15 / С. А. Матвєєва ; Донец. нац. ун-т. Донецьк, 2006.

91. Матвійчук Т. П. Текстоцентричний підхід у дослідженні мовної системи. *Вісник КДПУ. Філологічні студії*. 2013. Вип. 9. Ч.2. С. 98–104.

92. Мацко Л.А., Прищак М. Д. Основи психології та педагогіки: навчальний посібник. Вінниця : Вінницький національний технічний університет. 2009. 158 с.

93. Мельничук О. *Методологічні проблеми аналізу співвідношень ідеального і матеріального в сфері мови. Мовознавство*. 1987. № 1. С. 3–14.

94. Мірошніченко І.Г. Жанр інфографіки в мас-медійному дискурсі як стислий мультимодальний текст. *Лінгвістика. Лінгвокультурологія: зб. наук. пр. Дніпро*, 2017. Т. 11. С. 70–80.

95. Москальская О. И. Грамматика текста. – М.: Наука, 1981, с. 17–20, 38–129.

96. Москальчук Г. Структура текста как синергетический процесс. Москва, 2003. С. 256–257.

97. Нежура Е.А. Новые типы креолизованных текстов в коммуникативном пространстве интернета. *Теория языка и межкультурная коммуникация*. 2012. № 2. С. 47–52.

98. Ортони Э. Роль сходства в уподоблении и метафоре / Э. Ортони // Теория метафоры: Сборник: Пер. с англ., фр., нем., исп., польск. яз. / Вступ. ст. и

сост. Н. Д. Арутюновой; Общ. ред. Н. Д. Арутюновой и М. А. Журиной – М. : Прогресс, 1990. С. 219 – 235.

99. Палійчук А. Л. Інтимізація наративу засобами просторово-часової фокалізації. Наукові записки. Серія „Філологічна”. 2010. Вип. 14. С. 47–55.

100. Панфилов В. Роль модальности в конструировании предложения и суждения. *Вопросы языкознания*. 1977. Вып. 4. С. 37–48.

101. Пешковский А. Интонация и грамматика. Избранные труды. Москва : Учпедгиз, 1959. 178 с.

102. Плотников Б. А. Авербальные формы письменного текста и их содержание. О форме и содержании в языке. Минск, 1989. С. 22–56.

103. Подольська Є.А. Філософія: навчальний посібник. Київ : Фірма, 2006. 704 с.

104. Пойманова О. Семантическое пространство видеовербального текста: автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19. Москва, 1997. 24 с.

105. Помірко Р.С., Дудок Р.І. Дейксис як терміноутвірний компонент. *Вісник Львівського університету*. Серія іноземні мови, 2012. Вип. 19. С. 3–10.

106. Почепцов Г. Имидж и выборы. Имидж политика, партии, президента. К.: 1997. С. 27

107. Почепцов Г.Г. Теория коммуникации. Москва : “Рефл-бук”, 2001. 656 с.

108. Радченко О.Ю. Види концептуальної метафори: підстави класифікації. *Мова. Людина. Світ: до 70-річчя проф. М.П. Кочергана*: зб. наук. ст. / під ред. Тараненка О.О. Київ : Видавничий центр Київського національного лінгвістичного університету, 2006. С. 141–145.

109. Рижкова В. Креолізовані тексти в аспекті вивчення реклами в банківській сфері України. Київ 2009. С. 129–134.

110. Сегал А.Л. Візуальні компоненти в рекламно-інформаційному колажі як креолізованому утворенні. *Studia philologica*. 2014. Вип. 3. С. 123–128.

111. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми: підручник. Полтава: Довкілля–К, 2008. 711 с.

112. Семотюк О. Аналіз дискурсу vs. контент-аналіз: методично-методологічні відмінності і подібності. *Людина. Комп'ютер. Комунікація* : збірник наукових праць Національного університету "Львівська політехніка", Інститут комп'ютерних наук та інформаційних технологій, Кафедра прикладної лінгвістики. Львів : Видавництво Львівської політехніки, 2015. С. 79–82.

113. Сонин А. Понимание поликодовых текстов: когнитивный аспект: Монография. Москва, 2005. 220 с.

114. Сорокин Ю., Е. Тарасов. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. Оптимизация речевого воздействия. Москва, 1990. С. 180–195.

115. Серякова І. Семіозис невербальних знаків комунікації. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Сер. Філологія*. 2013. Т. 16. №2. С. 121–126.

116. Солощук Л.В. Взаємодія вербальних і невербальних компонентів комунікації у сучасному англomовному дискурсі / дис. ... доктора філол. наук: 10.02.04 / Солощук Людмила Василівна. Київ, 2009. 469 с.

117. Солощук Л. В. Стилiстичні аспекти презентації невербальних компонентів комунікації у тексті. *Методика викладання іноземних мов: наук.-метод. зб. Харківський національний університет ім. В.Н. Каразіна. Сер. Романо-германська філологія*. Харків, 2011. Вип. 972. С. 129–134.

118. Соссюр Ф. Курс общей лингвистики. Труды по языкознанию; [пер. с фр. Б.П. Наумова]. Москва: Прогресс, 1977. 696 с.

119. Терехова С.І. Специфіка функціонально-семантичного поля часової референції в англійській мові. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія Філологія. 2018. №33. Том 2. С. 111–114.

120. Тихомирова Є. Зв'язки з громадськістю: навч. посіб. К: НМЦВО, 2001. 560 с.

121. Ткач Л.М., Клименкова О. Семіотичний аспект маніпуляції свідомістю через рекламу та засоби масової комунікації. Молодий вчений. 2016. №1. С. 126–130.

122. Тучкова О.О. Параграфемні засоби в конструюванні гендерної ідентичності автора. Вісник КНЛУ. Серія Філологія. 2017. №2. Том. 20. С. 124–130.

123. Філософський енциклопедичний словник / В.І.Шинкарук та ін.; НАНУ, Ін-т філософії ім. Г. С. Сковороди. Київ : Абрис, 2002. 742 с.

124. Цехмістрова Г. С. Основи наукових досліджень: навчальний посібник. Київ : Видавничий Дім “Слово”, 2003. 240 с.

125. Черневич Е. Язык графического дизайна. Москва: ВНИИТЭ, 1975. 137 с.

126. Чигаев Д. П. Способы креолизации современного рекламного текста: автореф. дисс. ... на соискание учен. степени канд. филол. наук. Москва, 2010. 24 с.

127. Ярцева В.Н. Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Советская Энциклопедия, 1990. 410 с.

128. Яхонтова Т. В. Жанровий аналіз. Наукові записки. Серія: філологічні науки. 2015. Вип. 138. С. 477–480.

129. A Short History of American Comic Books.. URL : <https://www.januarymagazine.com/features/comix.html> (Last accessed 20.07.2019).

130. Aiello G. Theoretical Advances in Critical Visual Analysis: Perception, Ideology, Mythologies, and Social Semiotics. *Journal of Visual Literacy*. 2006. Vol. 26, № 2. P. 89–102.

131. Anderson E.R. A Grammar of Iconism. Madison : Fairleigh Dickinson University Press, 1998. 399 p.

132. Anstey M., Bull G. Teaching and Learning Multiliteracies: Changing Times, Changing Literacies. Newark, Delaware: International Reading Association, 2006. 160 p.

133. Armstrong S. Was Pixar's Inside Out inspired by The Beano? *The Telegraph*.. URL: <https://www.telegraph.co.uk/culture/pixar/11766202/Was-Pixars-Inside-Out-inspired-by-The-Beano.html> (Last accessed 20.07.2019).

134. Arnheim R. Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Berkeley, California: University of California Press, 1986. 508 p.

135. Baldry A., P. Thibault. Multimodal Transcription and Text Analysis: A Multimedia Toolkit and Coursebook. London : Equinox, 2006. 270 p.

136. Bally C. Linguistique Générale Et Linguistique Française. Bern: Franke, 1965. 321 p.

137. Barry A.M.S. Visual Intelligence: Perception, Image, and Manipulation in Visual Communication Albany, New York : State University of New York Press, 1997. 440 p.

138. Barthes R. Image, Music, Text. New York: Hill and Wang, 1978. 220 p.

139. Bateman J. Multimodality and Genre: A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents. New York : Palgrave Macmillan, 2008. 312 p.

140. Bateman J. Text and Image: A Critical Introduction to the Visual/Verbal Divide. New York, 2014. 270p.

141. Bateman J., Delin J. From genre to text critiquing in multimodal documents. *The MAD 2001: The 4<sup>th</sup> International Workshop on Multidisciplinary Approaches to Discourse: Improving Text: from text structure to text types*. Yttre, Belgium, 2001. URL: [https://www.academia.edu/19371390/From\\_genre\\_to\\_text\\_critiquing\\_in\\_multimodal\\_documents](https://www.academia.edu/19371390/From_genre_to_text_critiquing_in_multimodal_documents)

142. Bateman J., Wildfeuer J., Hiippala T. Multimodality: Foundations, Research and Analysis: a Problem-Oriented Introduction. Berlin: de Gruyter Mouton, 2017. URL: <https://books.google.com.ua/books?id=m6swDwAAQBAJ&pg=PA>

322&dq=multimodality+in+comics&hl=uk&sa=X&ved=0ahUKEwiJopDW1cHaAhUFD5oKHTQIAiUQ6AEILjAB#v=onepage&q&f=false (Last accessed 20.07.2019)

143. Black M. More About Metaphor / In *Metaphor and thought*, ed. Andrew Ortony. Cambridge : Cambridge University Press, 1979. P. 19–43.

144. Bonacchi S. *Höflichkeitsausdrücke und anthropozentrische Linguistik*. Warszawa: Euro-Edukacja, 2011. 394 p.

145. Booker M.K. *Encyclopedia of comic books and graphic novels*. Vol. 1. Santa Barbara: California. 2010.

146. Bucher H.–J. Textdesign und Multimodalität. Zur Semantik und Pragmatik medialer Gestaltungsformen. / In *Textdesign und Textwirkung in der massenmedialen Kommunikation*, by K.S. Roth, J. Spitzmüller. Konstanz, 2007. P. 49–76.

147. *Central Issues in New Literacies and New Literacies Research* / J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear, D.J. Leu: *Handbook of Research on New Literacies*. New York: Lawrence Erlbaum, 2008. P. 1–21.

148. Clark H. H. *Using Language*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1996. URL: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Comics&Linguistics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf) (Last accessed 20.07.2019).

149. Cohn N. Comics, Linguistics, and Visual Language. *Linguistics and the Study of Comics*. 2012. P. 92–118.

150. Cohn N. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. A&C Black, 2013. 256 p.. URL: <https://www.theguardian.com/science/2013/nov/24/comics-language-neil-cohn-cartoons-grammar> (Last accessed 20.07.2019).

151. *Comics & Culture: The University of Iowa: website..* URL: <http://www.lib.uiowa.edu/exhibits/previous/comics/> (Last accessed 20.07.2019)

152. Coogan P. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin, TX : Monkey Brain Books, 2006. / In Darowski J.J. *The superhero narrative and the Graphic novel*.

*Critical insights: The Graphic novel*, P. 3–16.. URL: [https://salempress.com/pdf/cigraphicnovel\\_samplepgs.pdf](https://salempress.com/pdf/cigraphicnovel_samplepgs.pdf) (Last accessed 20.07.2019)

153. Cronin B. The 15 Most Iconic Comic Book Sound Effects.. URL: <https://www.cbr.com/the-15-most-iconic-comic-book-sound-effects/> (Last accessed 20.07.2019)

154. Crystal D. “Graphetics”. Dictionary of Linguistics and Phonetics. The Language Library (5th ed.). Malden, MA: Blackwell

155. Curwood J.S. Cultural Shifts, Multimodal Representations, and Assessment Practices: a case study. *E-Learning and Digital Media*. 2012. Vol. № 2. P. 231–244. URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.713.5492&rep=rep1&type=pdf> (Last accessed 20.07.2019)

156. Curwood J.S., Gibbons D. ‘Just Like I Have Felt’: multimodal counternarratives in youth-produced digital media. *International Journal of Learning and Media*. 2009. Vol. 1. №4. P. 59–77. doi: [http://dx.doi.org/10.1162/ijlm\\_a\\_00034](http://dx.doi.org/10.1162/ijlm_a_00034) (Last accessed 20.07.2019)

157. Danna E. “Wonder Woman Mythology: Heroes from the Ancient World and their Progeny”/ In B. J. Oropeza ed., *The Gospel According to Super Heroes*. New York: Peter Lang Publishing, 2005. P. 67.

158. Dawkins R. *The Magic of Reality*. New York : Bantam, 2011. 272 p.

159. De Abreu B.S., Mihailidis P., Lee A.Y.L., Melki J., McDougall J. *International Handbook of Media Literacy Education*. Routledge, Taylor & Francis Group. 2017. 415 p.

160. Duncum P. Visual Culture isn’t Just Visual: Multiliteracy, Multimodality, and Meaning. *Studies in Art Education*. 2004. Vol. 45. № 3. P. 252–264.

161. Eisner W. *Comics and sequential art*. Tamarac: Poorhouse Press, 1985. 164 p.

162. Elkins J. *Visual Literacy*. New York: Routledge, 2008. 228 p.

163. Fairclough N. *Critical discourse analysis: The critical study of language*. London: Longman, 1995. 265 p.



164. Fairclough N., Wodak R. Critical discourse analysis / In T.A. van Dijk (Ed.). *Discourse as social interaction*. London: Sage, 1997. Vol. 1. P. 258–284.
165. Fawler R. *Language in the news : discourse and ideology in the press*. London; New York : Routledge, 1991. 254 p.
166. Fillmore C.J. *Lectures on Deixis*. Stanford, CA : CSLI Publications. 1997. 145 p.
167. Forceville C. Pictorial and Multimodal metaphor / in Klug Nina-Maria Klug and Hartmut Stöckl, eds, *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext* [The Language in Multimodal Contexts Handbook]. Linguistic Knowledge series. Berlin: Mouton de Gruyter. 2016. P. 241–260.
168. Forceville C. Pictorial Metaphor in Advertisements. *Metaphor and Symbolic Activity*. New York : Routledge, 1994. P. 1–29.
169. Forceville C. *Pictorial Metaphor in Advertising*. London: Routledge, 1996(a). 233 p.
170. Forceville C. *Pictorial Metaphor in Advertising*. New York : Routledge, 1996(b). 163 p.
171. Forceville C., Urios-Aparisi E. *Multimodal Metaphor*. Berlin: Mouton de Gruyter. 2009. 470 p.
172. Foster-Harris W. *Basic Patterns of Plot*. University of Oklahoma Press. 1962. 119 p.
173. Genre & Categories: website. URL : <https://www.freecomickbookday.com/Article/116248-Genres--Categories> (Last accessed 20.07.2019).
174. Gibbons A. *Multimodality, Cognition, and Experimental Literature*. London : Routledge, 2014. 288 p.
175. Gillenwater C. Lost literacy: How Graphic Novels can Recover Visual Literacy in the Literacy Classroom. *Afterimage*. 2009. Vol.37. № 2. P.33–36 / In De Abreu et al. *International Handbook of Media Literacy Education*, 2017.. URL: <https://books.google.com.ua/books?id=cCMIDwAAQBAJ&pg=PA278&dq=multimodality+in+comics&hl=uk&sa=X&ved=0ahUKEwiJopDW1cHaAhUFD5oKHT>

QIAiUQ6AEITDAF#v=onepage&q=gillenwater%20&f=false (Last accessed 20.07.2019).

176. Goldstone B. The postmodern picture book: A new subgenre. *Language Arts*. 2004. Vol. 81, № 3. P. 196–204.

177. Green G. M. Pragmatics and natural language understanding. New York : Routledge. 2008. 200 p.

178. Halliday M.A.K. An Introduction to Functional Grammar. London: Arnold, 2004. 689 p.

179. Halliday M.A.K. Language as Social Semiotic. London: Edward Arnold, 1979. 256 p.

180. Halliday M.A.K., Hasan R. Language, Context and Text: Aspects of Language in a Social-Semiotic Perspective. Victoria: Deakin University Press. 1985. 126 p.

181. Harvey R.C. The Art of the Comic Book: An Aesthetic History. Jackson, Mississippi : University Press of Mississippi, 2008.. URL: [https://books.google.com.ua/books?id=vAH24kOdCq8C&printsec=frontcover&dq=comics+book&hl=uk&sa=X&ved=0ahUKEwiEpbK\\_077bAhWClwKHQt9BhgQ6AEILjAB#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=vAH24kOdCq8C&printsec=frontcover&dq=comics+book&hl=uk&sa=X&ved=0ahUKEwiEpbK_077bAhWClwKHQt9BhgQ6AEILjAB#v=onepage&q&f=false) (Last accessed 20.07.2019).

182. Hassett D.D., Curwood J.S. Theories and Practices of Multimodal Education: the instructional dynamics of picture books and primary classrooms, *Reading Teacher*. 2009. Vol. 63, №4. P. 270–282. URL: <http://dx.doi.org/10.1598/RT.63.4.2> (Last accessed 20.07.2019).

183. Hillner M. Basics Typography 01: Virtual Typography. Lausanne: London, 2009. 184 p.

184. Hopper P. Tense-Aspect: Between Semantics and Pragmatics. *Journal of Linguistics*. Amsterdam: J. Benjamins, 1982. 350 p.

185. Ivasyshyn M.R. Implementation of verbal and visual-graphic means of multimodality in “Captain America” comic book. *Science and Education a New Dimension. Philology*. Budapest. 2018. VI(48). №161. P. 27–30.

186. Jacobs D. Multimodal Constructions of Self: Autobiographical Comics and the Case of Joe Matt's Peepshow. *Biography*. 2008. Vol. 31, № 1. P. 60–84.
187. Jacobs H. We ranked YouTube's biggest stars by how much money they make. Business Insider. 2014.. URL: <https://www.businessinsider.com.au/richest-youtube-stars-2014-3#20-evantubehd-1> (Last accessed 20.07.2019).
188. Jacobs W., Jones G. The Comic Book Superheroes, from the Silver Age to the Present. New York: Crown Publishers. 1985. 292 p.
189. Jacobson R. Linguistics and Poetics / In T. Sebeok, ed., *Style in Language*, Cambridge, MA : M.I.T. Press, 1960. P. 350–377.
190. Jahandarie K. Spoken and Written Discourse: A Multidisciplinary Perspective. Westport : Greenwood Publishing Group, 1999. 446 p.
191. Jewitt C. Multimodality, “reading” and “writing” for the 21st century. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*. 2005. Vol. 26, № 3. P. 315–332.
192. Johnson M. The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination and Reason. Chicago, 1987. 268 p.
193. Jones S. P. Comics Writing: Communicating with Comic Books, 2014. 154 p.
194. Kannenberg G. 2001. The comics of Chris Ware: Text, image and visual strategies / In R. Varnum & Ch.T. Gibbons (eds.). *The Language of comics: Word and image*, Jackson: University of Mississippi, 2007. P. 174–197.
195. Kelley M. The Golden Age of Comic Books: Representations of American Culture from the Great Depression to the Cold War. Marquette University, 2009. URL: <https://epublications.marquette.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=dittman> (Last accessed 20.07.2019).
196. Khordoc C. The comic book's soundtrack: Visual sound effects in Asterix / In R. Varnum, C. T. Gibbons (eds.). *Language of comics: Word and image*. Jackson: University of Mississippi, 2001. P. 156–173.

197. Kirby J. (1999, Feb 1999). Interview with Ben Schwartz. *The Jack Kirby Collector*, 23: 19–23. —URL: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Comics&Linguistics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf) (Last accessed 20.07.2019).
198. Kraska J. The Psychology of comic books: why we worship superheroes: website. URL: <http://www.lateralmag.com/articles/issue-1/i-need-a-hero-why-were-wired-to-worship-superheroes> (Last accessed 20.07.2019).
199. Kress G. *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge, 2003. 208 p.
200. Kress G. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. New York: Routledge, 2010. 212 p.
201. Kress G. Semiotic Work: Applied Linguistics and a Social Semiotic Account of Multimodality. *Aila Review*. 2015. № 28. P. 49–71.
202. Kress G. The multimodal landscape of communication. *Medien Journal*. 2002. № 4. P. 4–19.
203. Kress G., van Leeuwen T. *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Vol. 312. London: Arnold, 2001. 152 p.
204. Kress G., van Leeuwen T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Psychology Press, 1996. 288 p.
205. Kress G., van Leeuwen T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge, 2006. 312 p.
206. Lakoff G. Contemporary theory of metaphor. *Metaphor and thought* / In A. Ortony. *Metaphor and Thought*. Cambridge : Cambridge University Press, 1993. P. 202–251.
207. Lakoff G., Johnson, M. *Metaphors We Live by*. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 256 p.
208. Lakoff G., Johnson M. *Philosophy in the Flesh*. New York: Basic Books, 1999. 640 p.
209. Leathers D. G. *Komunikacja niewerbalna*. Wyd PWN, Warszawa, 2009. 542 s.

210. Leech G., Short M. *Style in Fiction: A Linguistic Introduction to English Fictional Prose*. 2<sup>nd</sup> edition. Harlow, England: Pearson Education, 2007. 404 p.
211. Leeds-Hurwitz W. *Semiotics and Communication: Signs, Codes, Cultures*. Hillsdale, New Jersey : Laurence Erlbaum Associates, 1993. 252 p.
212. Levinson S.C. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983. 436 p.
213. Liu J. Visual Images Interpretive Strategies in Multimodal Text. *Journal of Language Teaching and Research*. 2013. Vol. 4, № 6. P. 1259–1263.
214. Luke C. Pedagogy, Connectivity, Multimodality and Interdisciplinarity, *Reading Research Quarterly*. 2003. Vol. 38, № 10. P. 356–385.
215. Lyons J. *Linguistic Semantics: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.
216. Lyons J. *Semantics*. Vol. 1. Cambridge: Cambridge University Press, 1977. 371 p.
217. Malec W., Rusinek M. *Within Language, Beyond Theories: Vol. 3*. Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing, 2015. 244 p.
218. McCloud S. *Understanding comics: the invisible art*. Northampton: Kitchen Sink Press, 1993. 215 p.
219. McCloud S. *Understanding Comics: [the Invisible Art]*. New York: Harper Perennial, 1994. 224 p.
220. McNeill D. *Hand and Mind: What Gestures Reveal About Thought*. Chicago, IL : University of Chicago Press, 1992.. URL: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Comics&Linguistics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf) (Last accessed 20.07.2019).
221. McNeill D. *Language and Gesture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.. URL: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Comics&Linguistics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf) (Last accessed 20.07.2019).

222. “Meet Captain America.” Captain America (Marvel Comics, March 1941). URL: <http://www.coverbrowser.com/search?q=captain+america&searchmode=&name=&mode=searchResult> (Last accessed 20.07.2019).
223. Nørgaard N. The Semiotics of Typography in Literary Texts A Multimodal Approach. *Orbis Litterarum*. 2009. Vol. 64. № 2. P. 141–160.
224. Ong W. J. *Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes*, Opladen. 1987. 200 s.
225. O'Toole M. *The Language of Displayed Art*. Fairleigh Dickinson University Press, 1994. 295 p.
226. Page R. E. *New Perspectives on Narrative and Multimodality*. New York: Routledge, 2010. URL: <https://books.google.com.ua/books?id=Ig-PAgAAQBAJ&pg=PA78&dq=multimodality+in+comics&hl=uk&sa=X&ved=0ahUKEwiJopDW1cHaAhUFD5oKHTQIAiUQ6AEIRTAE#v=onepage&q&f=false> (Last accessed 20.07.2019).
227. Panofsky E. *Meaning in the visual arts*. Garden City, New York: Doubleday, 1955. 362 p.
228. Pedri N. Mixing Visual Media in Comics. *Image & Text*. 2017. Vol. 9, № 2. URL: [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v9\\_2/introduction/introduction.shtml](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v9_2/introduction/introduction.shtml) (Last accessed 20.07.2019).
229. Peirce C.S. Logic as Semiotic: The theory of signs / In C. S. Peirce, ed. Justus Buchler *The Philosophy of Peirce: Selected Writings*. Routledge & Kegan Paul, London 1940. P. 98–119.
230. Peirce C.S. On Signs. 1897. MS [R]. URL: <http://www.commens.org/dictionary/term/sign> (Last accessed 20.07.2019).
231. Peirce C. Pragmatism. Manuscript.. URL: <http://www.commens.org/node/122?width=700&height=500> (Last accessed 20.07.2019).
232. Rimmon-Kenan S. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London and New York: Routledge, 1983. 208 p.

233. Sabin R. Comics, comix and graphic novels: A history of graphic art. London: Phaidon Press, 2001. 240 p.
234. Saraceni M. The language of comics. London: Routledge, 2003. 128 p.
235. Schodt F. L. Manga! Manga! The World of Japanese Comics. New York: Kodansha America Inc., 1983.. URL: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Comics&Linguistics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf) (Last accessed 20.07.2019).
236. Serafini F. Expanding perspectives for comprehending visual images in multimodal texts. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*. 2011. Vol. 54, № 5. P. 342–350.
237. Serafini F. Reading Multimodal Texts: Perceptual, Structural and Ideological Perspectives. *Children's Literature in Education*. 2010. Vol. 41, № 2. P. 85–104.
238. Serafini F. Understanding Visual Images in Picturebooks. Talking Beyond the Page: Reading and Responding to Contemporary Picturebooks. London: Routledge, 2009. P. 10–25.
239. Shaffer D.W., Kaput J.J. Mathematics and Virtual Culture: an evolutionary perspective on technology and mathematics education, *Educational Studies in Mathematics*. 1999. № 37, P. 97–119. <http://dx.doi.org/10.1023/A:1003590914788> (Last accessed 20.07.2019)
240. Silverman D. The material word: Some theories of language and its limits / David Silverman, Brian Torode. London and Boston: Routedledge & Kegan Paul, 1980. 354 p.
241. Smith-Shank D. L. Semiotics and Visual Culture: Sights, Signs, and Significance. Reston, Virginia : National Art Education Association, 2004. 154 p.
242. Sperber D., Wilson D. Relevance: Communication and Cognition. Oxford: Blackwell, 1995 / In Forceville Ch. & Urios-Aparisi E. *Multimodal Metaphor*. Berlin: M. de Gruyter, 2009.. URL: <https://books.google.com.ua/books?id=dodSTYriz2IC&pg=PA47&lpg=PA47&dq=multimodality+verbal+elements&source=bl&ots=DwKKHGpOyz&sig=Pxi4dRrplNm>

Q1yMO0\_vd7jdPir0&hl=uk&sa=X&ved=0ahUKEwjay5rUw63aAhUBsiwKHZQA  
Dd0Q6AEIOzAC#v=onepage&q&f=false (Last accessed 20.07.2019).

243. Spiegelman A. Co-mix: A Retrospective of Comics, Graphics, and Scraps. *Drawn & Quarterly*, 2013. 120 p.

244. Steinseifer M. Die Typologisierung multimodaler Kommunikationsangebote – Am Beispiel der visuellen Aspekte seitenbasierter Dokumente / In S. Habscheid. *Textsorten, Handlungsmuster, Oberflächen. Linguistische Typologien der Kommunikation*. Berlin, New York, 2011. P. 164–189.

245. Tang A. Speech and thought presentation in comics. Doctoral thesis, University of Huddersfield, UK, 2016.. URL: <http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/27960/>

246. The American Dream through comic-books history: website.. URL: <https://www.isegoria-audencia.com/blog/28-the-american-dream-through-comic-books-history.html> (Last accessed 20.07.2019).

247. The Rise of Superhero Films. New York Film Academy. 2017. URL: <https://www.nyfa.edu/student-resources/the-rise-of-superhero-films/> (Last accessed 20.07.2019).

248. Tiemensma L. Visual literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics. *World Library and Information Congress: 75<sup>th</sup> IFLA General Conference and Council*. 23–27 August 2009. Milan, Italy.

249. Transition and Gutters: Understanding Comics: website. URL: <https://understandingcomics177.wordpress.com/about/1-2/2-2/> (Last accessed 20.07.2019).

250. Unsworth L. Changing Dimensions of School Literacies. *Australian Journal of Language and Literacy*. 2002. Vol. 25, № 1. P. 62–77.

251. Urban Dictionary: Millennial. URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Millennial> (Last accessed 20.07.2019).



252. Urban Dictionary: Monkeyboy.. URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=monkey%20boy&page=4> (Last accessed 20.07.2019).

253. Van Leeuwen T. *Introducing Social Semiotics*. London: Routledge, 2004. 320 p.

254. Van Leeuwen T. *The Language of Colour: An Introduction*. London: Routledge, 2011. 120 p.

255. Van Leeuwen T. *Typographic Meaning. Visual Communication*. 2005. Vol. 4. № 2. P. 137–143.

256. Varnum R., Gibbons C. Introduction. In *Language of comics: Word and image* / Ed. by R. Varnum and Ch.T. Gibbons. Jackson: University of Mississippi, 2007. 222 p.

257. Varnum R., and Gibbons C. *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001. URL: [https://books.google.com.ua/books?id=j\\_S6QHAov1kC&printsec=frontcover&hl=uk#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=j_S6QHAov1kC&printsec=frontcover&hl=uk#v=onepage&q&f=false) (Last accessed 20.07.2019).

258. Ventola E., Cassily C., Kaltenbacher M. *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam : J. Benjamins Pub. Co, 2004. 259 p.

259. Vorobyova O. Music, mobility, intermediality: an affective dimension. *32-nd PALA Conference "Mobile Stylistics"*. Book of Abstracts. University of Heidelberg, 31 July – 4 August, 2013. Heidelberg : University of Heidelberg, 2013. P. 151.

260. "Wonder Woman's Story," Wonder Woman (DC Comics, Summer, 1943). URL: [www.coverbrowser.com/search?q=wonder+woman&searchmode=&name=&mode=searchResult](http://www.coverbrowser.com/search?q=wonder+woman&searchmode=&name=&mode=searchResult) (Last accessed 20.07.2019).

261. Wright B. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore and London: John Hopkins University Press, 2001.

262. Zebrowska E. Multimodal messages. In: *Journal of Multimodal Communication Studies*. 2014. Vol. 1. P. 8–15.

## II. Джерела ілюстративного матеріалу

263. “Adventures of Captain America” (1991–1992). URL: <https://readcomiconline.to>
264. “Batman Eternal (2014–2015). URL: <https://readcomiconline.to>
265. “Batman Family” (2002–2003). URL: <https://readcomiconline.to>
266. “Batman: I, Joker” (1998). URL: <https://readcomiconline.to>
267. “Batman/War games” (2005). URL: <https://readcomiconline.to>
268. “Batman: War on Crime” (1999). URL: <https://readcomiconline.to>
269. “Batman: Odyssey” (2010–2011). URL: <https://readcomiconline.to>
270. “Batman: Rebirth” (2016). URL: <https://readcomiconline.to>
271. “Captain America” (1941–2018). URL: <https://readcomiconline.to>
272. “Captain America Golden Age Masterworks” (2005). URL: <https://readcomiconline.to>
273. “Captain America Steve Rogers” (2016). URL: <https://readcomiconline.to>
274. “Captain America White” (2008). URL: <https://readcomiconline.to>
275. “Justice League” (1987–2016). URL: <https://readcomiconline.to>
276. “Justice League International” (2008–2012). URL: <https://readcomiconline.to>
277. “Justice League of America” (1960–2015). URL: <https://readcomiconline.to>
278. “Justice League of America: The Atom Rebirth” (2017). URL: <https://readcomiconline.to>
279. “Justice League Unlimited” (2004–2008). URL: <https://readcomiconline.to>
280. “Punisher/Captain America Blood & Glory” (1992). URL: <https://readcomiconline.to>
281. “The amazing Spider-Man” (1963–2014). URL: <https://readcomiconline.to>
282. “Ultimate Captain America” (2011). URL: <https://readcomiconline.to>

283. “Robin II” (1991). URL: <https://readcomiconline.to>
284. “Superman” (1939–2011). URL: <https://readcomiconline.to>
285. “Superman/Batman” (2005–2011). URL: <https://readcomiconline.to>
286. “Superman Forever” (1998). URL: <https://readcomiconline.to>
287. “Superman’s Metropolis” (1996). URL: <https://readcomiconline.to>
288. “Superman Rebirth” (2016). URL: <https://readcomiconline.to>
289. “Superman: Secret Files” (1998). URL: <https://readcomiconline.to>
290. “Superman Villains Secret files” (2005). URL:  
<https://readcomiconline.to>
291. “Wonder Woman” (1942–2015). URL: <https://readcomiconline.to>

## ДОДАТКИ

## Додаток А

**Мультимодальні засоби в англomовних коміксах**  
(загальна кількість проаналізованих фрагментів 15137)

Мультимодальний компонент	Кількість прикладів	% від загального обсягу вибірки	Частота вживання	Похибка
Шрифтова гарнітура	9018	59,5	0,59	0,03
Колір	1530	10,2	0,10	0,07
Фоносемантичний канал	1433	9,5	0,09	0,08
Графічний знак	1548	10,2	0,10	0,07
Дейктичні оператори	1608	10,6	0,11	0,07
<b>Всього</b>	15137	100%	y=1	0,064

**СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ*****Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації:***

1. Івасишин М. Р. Загальнонаукові та лінгвістичні методи дослідження англomовного коміксу. *Актуальні проблеми романо-германської філології та прикладної лінгвістики*. Чернівці, 2018. № 1 (15). С. 138–141.
2. Івасишин М. Р. Лінгвальний та екстралінгвальний інвентар в англomовному коміксі. *Закарпатські філологічні студії*. 2018. № 8 (1). С. 65–70.
3. Івасишин М. Р. Особливості організації текстового простору у мультимодальному візуально-графічному тексті (на матеріалі англomовного коміксу). *Науковий вісник Херсонського державного університету. Сер.: Перекладознавство та міжкультурна комунікація*. 2018. № 1. С. 42–46.
4. Івасишин М. Р. Феномен мультимодальності у коміксах (на матеріалі англійської мови). *Одеський лінгвістичний вісник*. 2017. № 9, т. 1. С. 75–79.
5. Івасишин М. Р. Функціонування дейктичних операторів у візуально-графічному тексті (на матеріалі англійської мови). *Львівський філологічний часопис*. 2017. № 3. С. 109–113.
6. Ivasyshyn M. R. Implementation of verbal and visual-graphic means of multimodality in “Captain America” comic book. *Science and Education a New Dimension. Philology*. Budapest, 2018. VI (48), № 161. P. 27–30.

***Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації***

7. Івасишин М. Р. Засоби когезії та когерентності в англomовному коміксі. *Альманах науки*. 2017. № 7. С. 59–62.
8. Івасишин М. Р. Мультимодальність як характеристика візуально-графічного тексту. *Мова у світлі класичної спадщини та сучасних парадигм: матер. Міжнар. наук.-практ. конф. (Львів, 9–10 берез. 2018 р.)*. Львів, 2018. С. 60–66.

9. Івасишин М. Р. Роль вербальних та графічних елементів у мультимодальному тексті. *Сучасна філологія: актуальні наукові проблеми та шляхи вирішення: матер. Міжнар. наук.-практ. конф. (Одеса, 21–22 квіт. 2017 р.)*. Одеса, 2017. С. 41–45.

10. Івасишин М. Р. Шрифт як паралінгвістичний засіб у коміксах. *Сучасні філологічні дослідження: комунікативно-культурний аспект: матер. Міжнар. наук.-практ. конф. (Київ, 3–4 листоп. 2017 р.)*. Київ, 2017. С. 62–65.

11. Ivasyshyn M. R. The representation of creolized text in comics. *Проблеми іноземної філології і перекладу: матер. III Всеукр. наук.-практ. конф. (Київ, 15 груд. 2016 р.)*. Київ, 2016. С. 354.

## Фрагменти коміксів

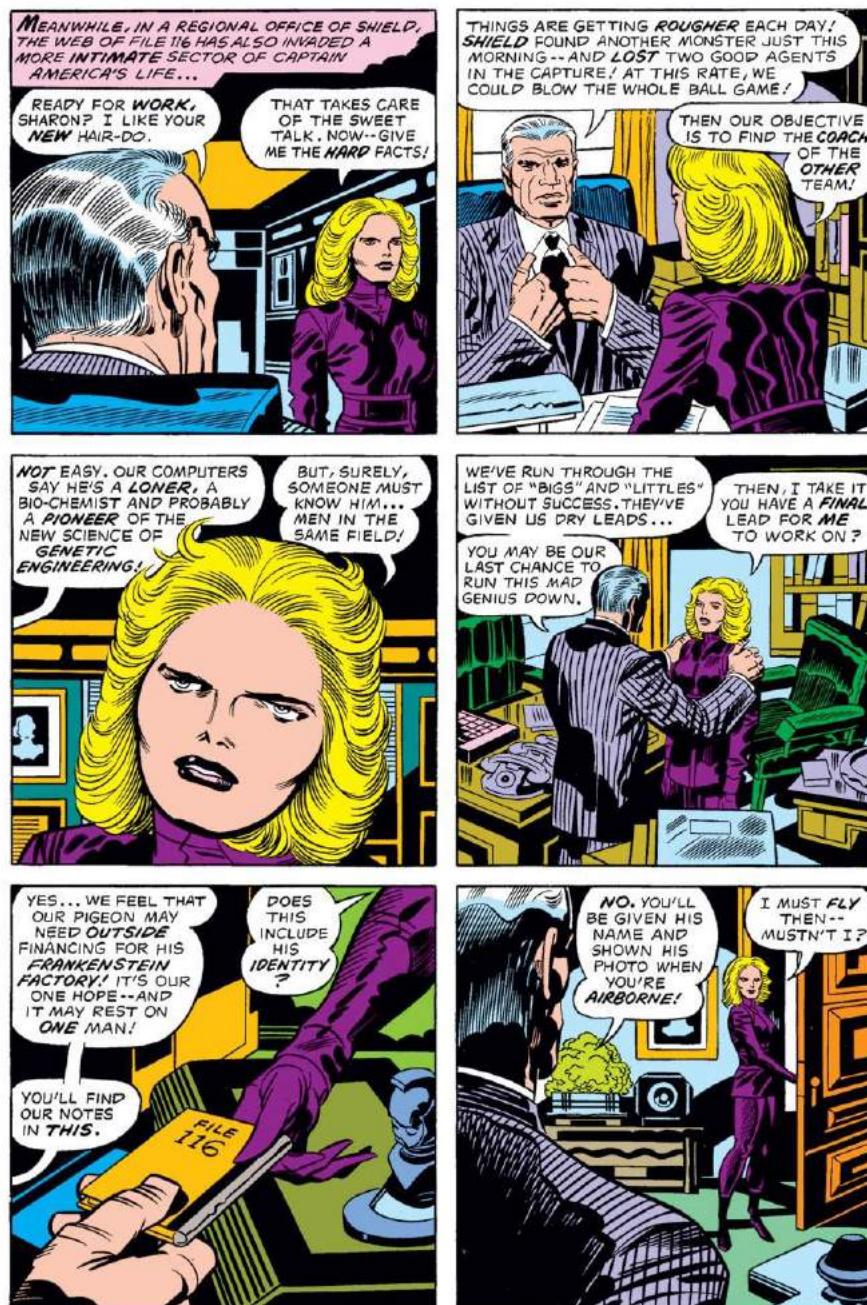


Рис. В.1. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 1968, № 210, р. 11]





Рис. В.2. Фрагмент коміксу “Superman” [284, 2011, № 38, р. 9]





Рис. В.3. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 1968, № 452, р. 2]



Рис. В.4. Фрагмент коміксу “Justice League of America” [277, 2006, № 12, p. 12]



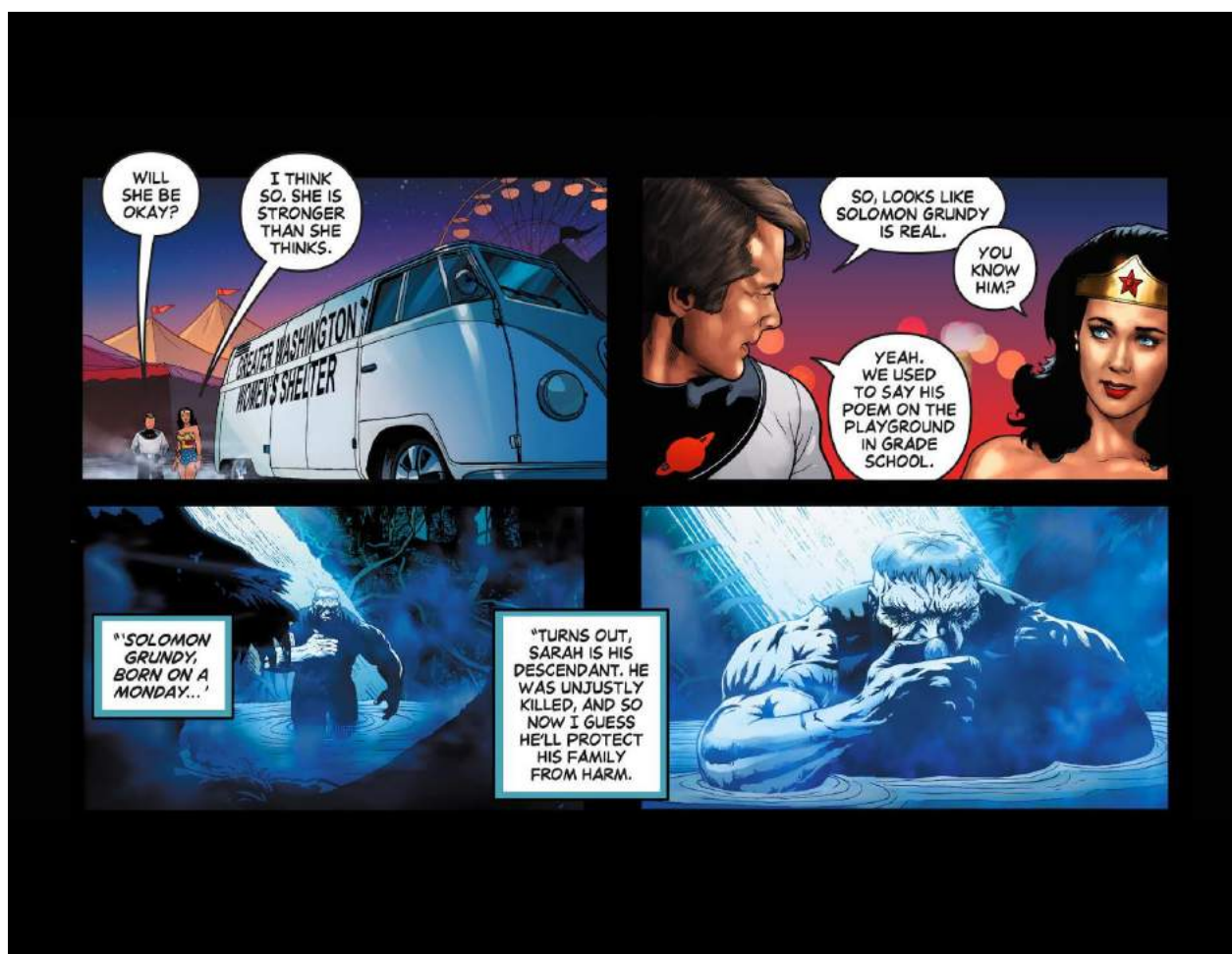


Рис. В.5. Фрагмент коміксу "Wonder Woman" [291, 1977, № 13, p. 22]





Рис. В.6. Фрагмент коміксу “Justice League of America” [277, 1960, № 1, p. 1]





Рис. В.7. Фрагмент комікву “Justice League of America” [277, 1987, № 1, p. 1]





Рис. В.8. Фрагмент коміксу “Captain America” [271, 1968, № 100, р. 1]





Рис. В.9. Фрагмент коміксу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 3, p. 17]





Рис. В.10. Фрагмент коміксу "Justice League" [275, 1987, № 5, р. 23]





Рис. В.11. Фрагмент коміксу "Justice League" [275, 2006, р. 10]





Рис. В.12. Фрагмент коміксу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 1, p. 42]





Рис. В.13. Фрагмент коміксу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 1, p. 50]



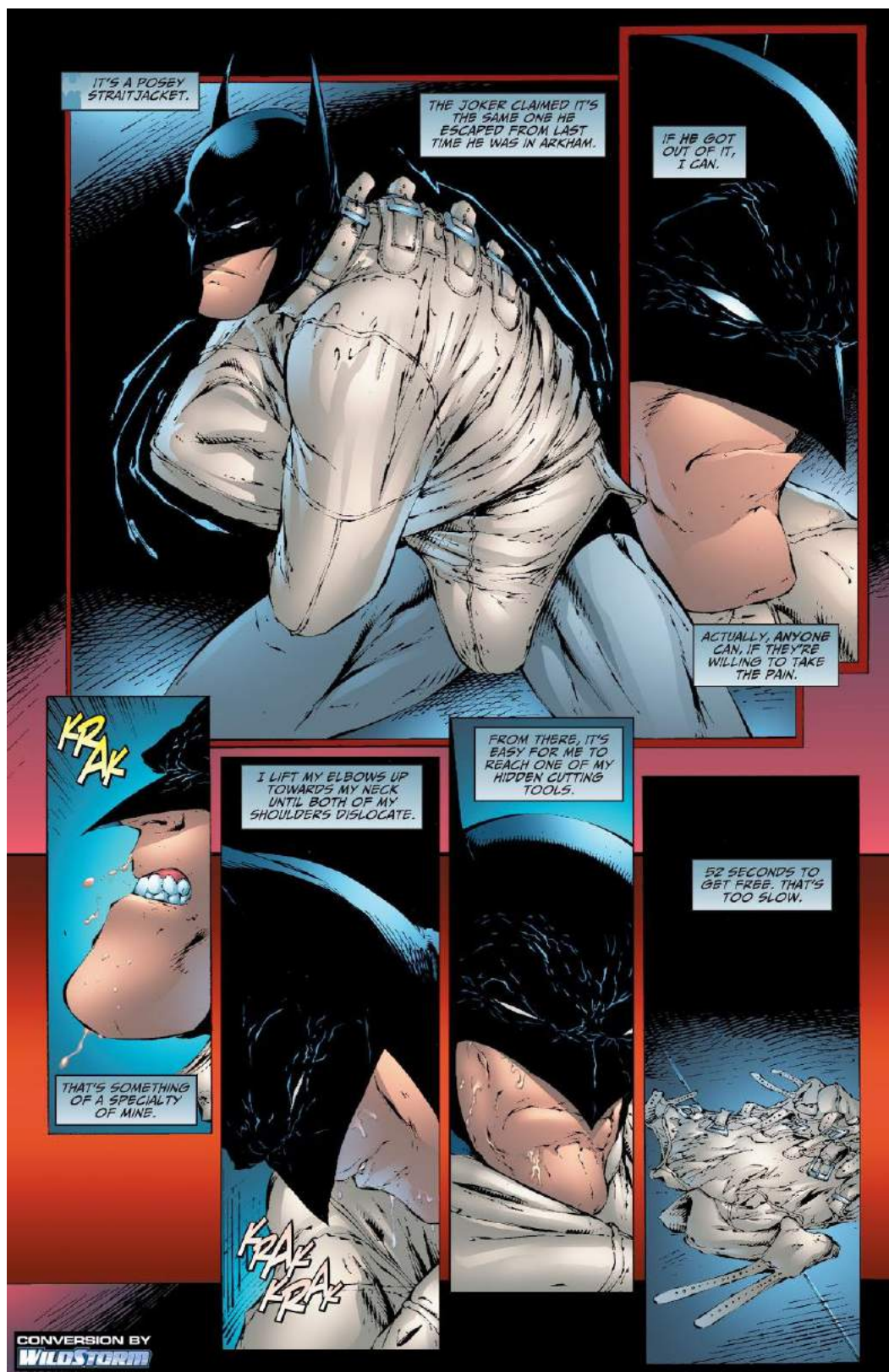


Рис. В.14. Фрагмент коміксу “Justice League of America” [277, 2006, № 13, р. 4]



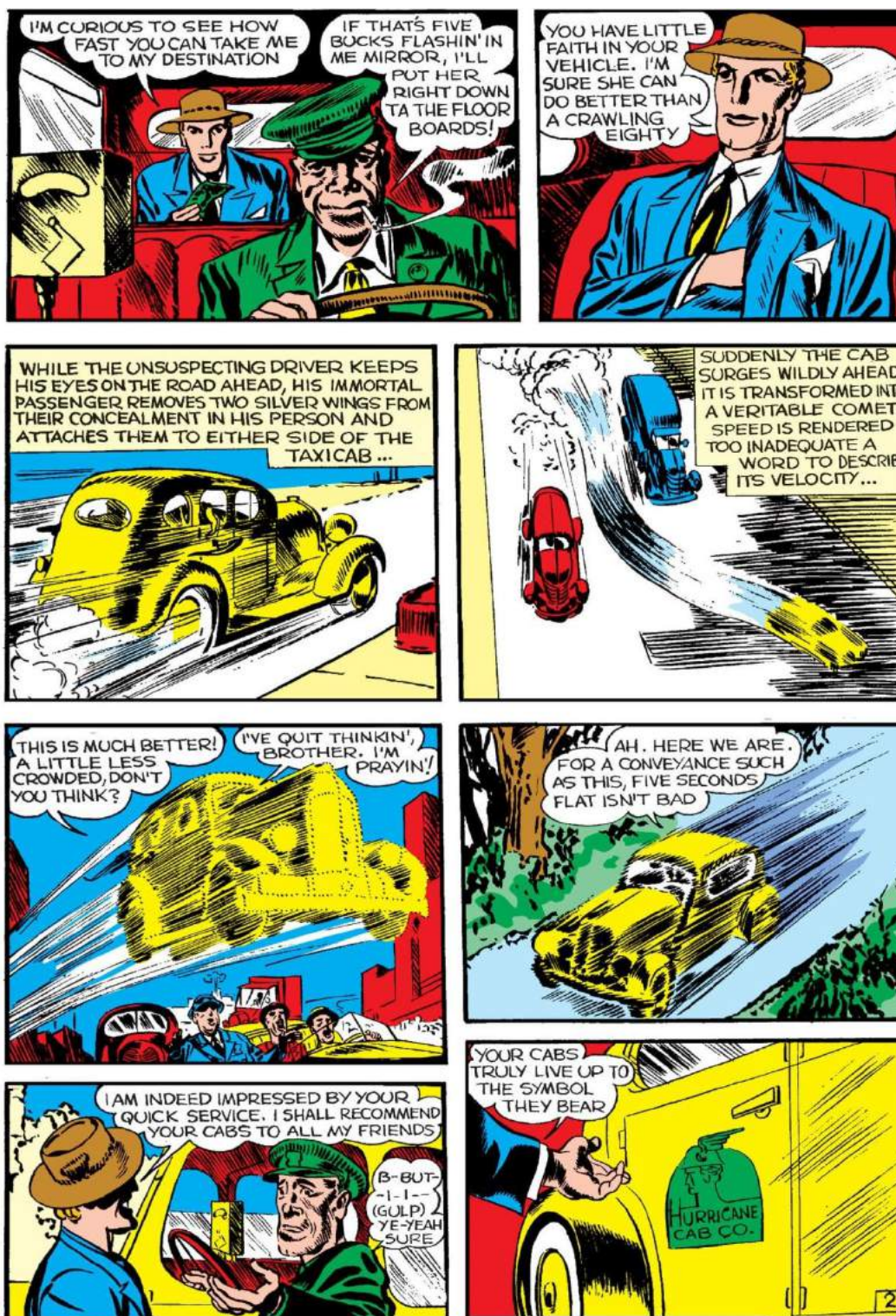


Рис. В.15. Фрагмент коміксу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 1, p. 51]





Рис. В.16. Фрагмент коміксы "Captain America Golden Age Masterworks" [272, 2005, № 2, p. 11].





Рис. В.17. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2005, № 20, р. 10].





Рис. В.18. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2005, № 20, р. 15]





Рис. В.19. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2005, № 20, p. 16]



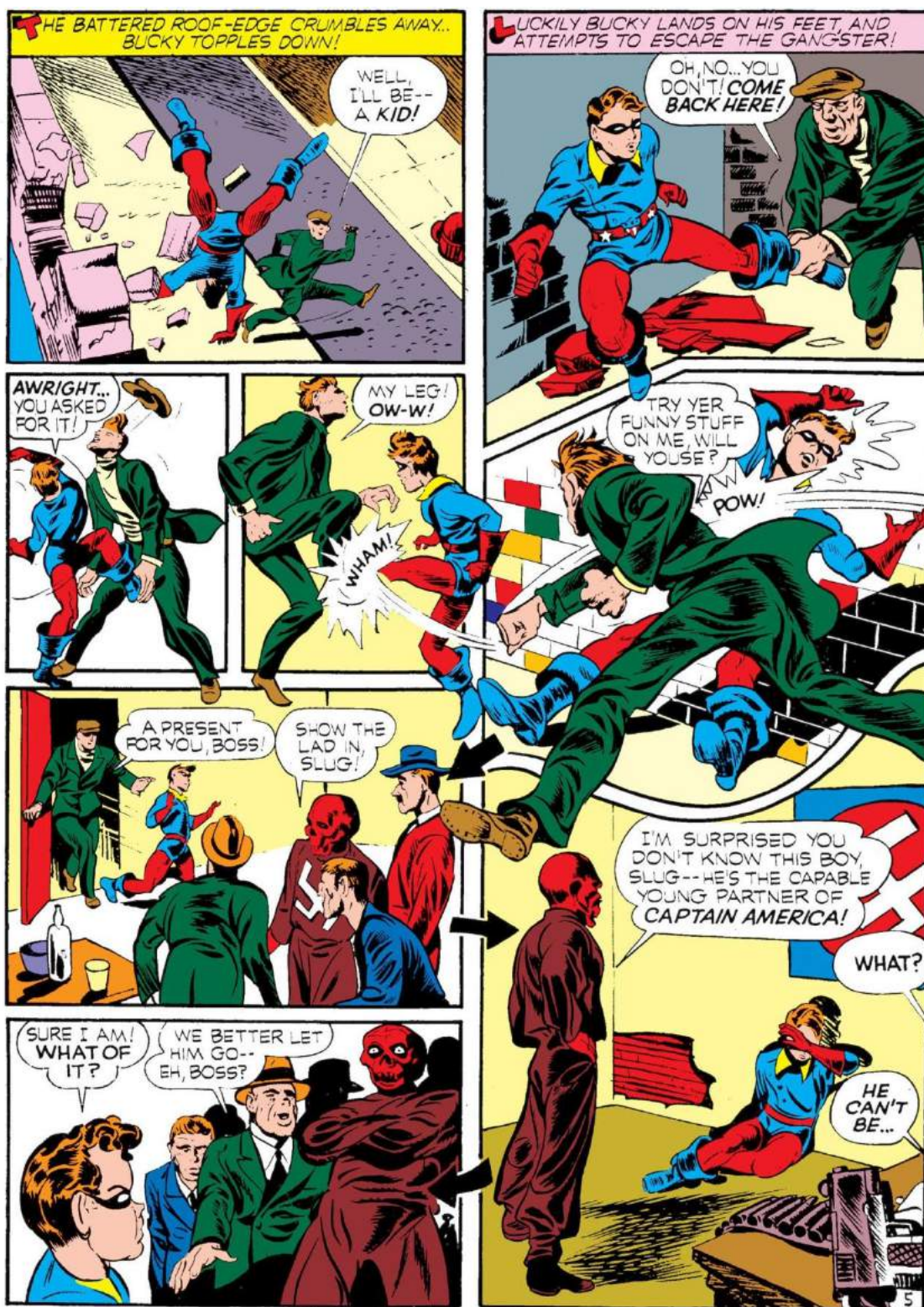


Рис. В.20. Фрагмент коміксу "Captain America Golden Age Masterworks" [272, 2005, № 1, p. 39]



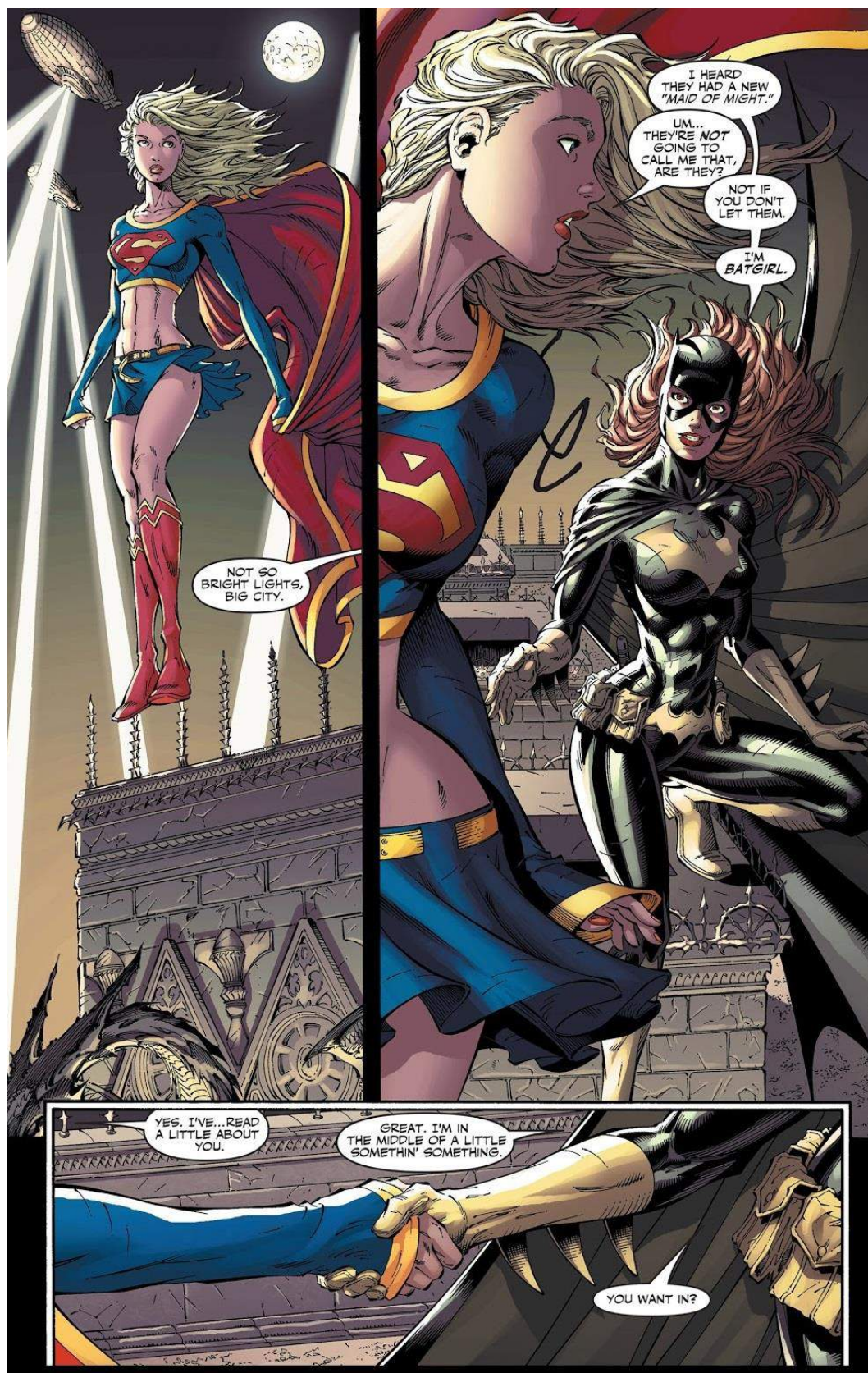


Рис. В.21. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2005, № 19, р. 12]





Рис. В.22. Фрагмент коміксу "Batman: Odyssey" [269, 2010, № 2, р. 12]



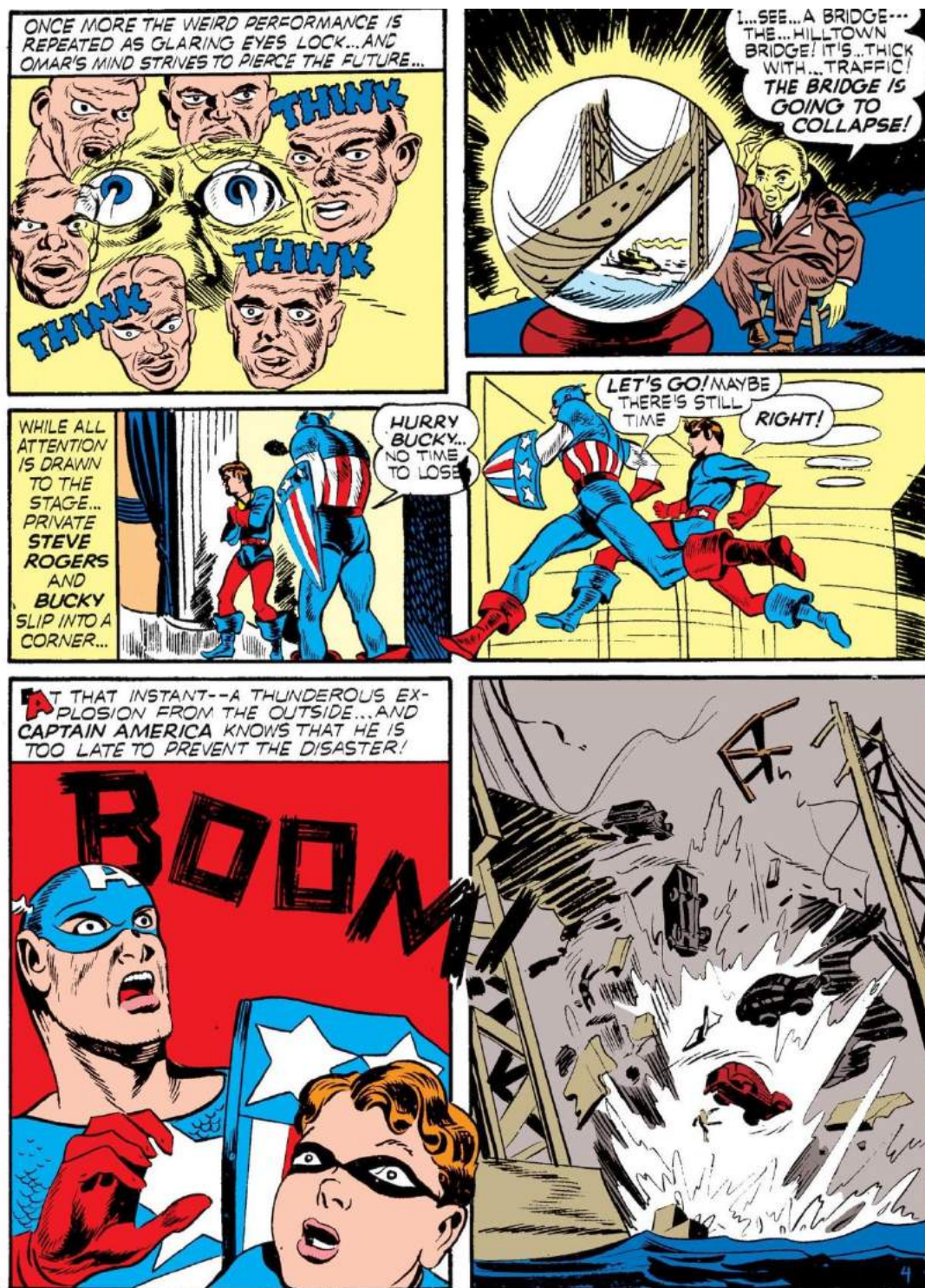


Рис. В.23. Фрагмент коміксу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 1, p. 13].



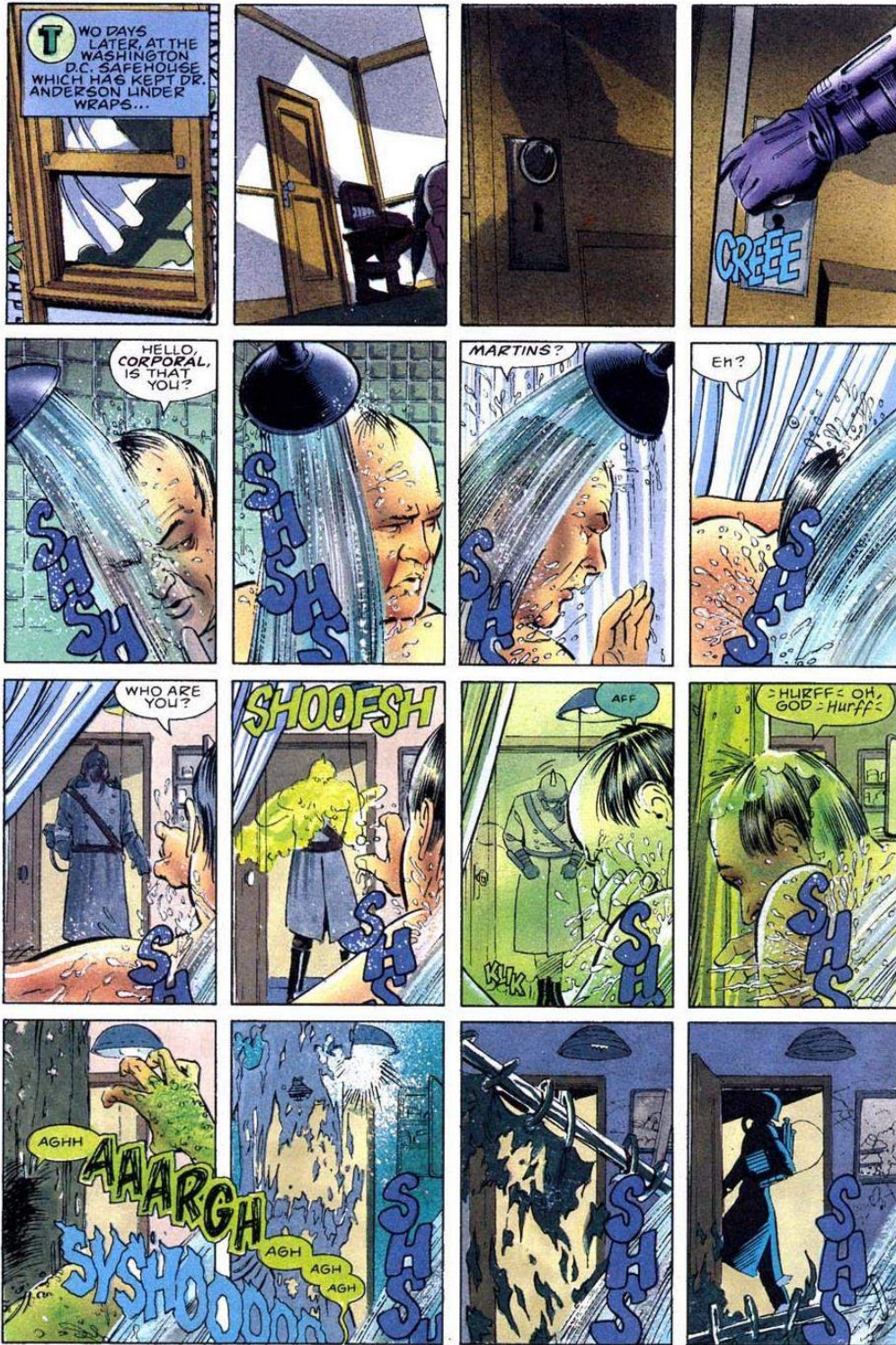


Рис. В.24. Фрагмент комікву “Adventures of Captain America” [263, 1991, № 1, р. 37]





Рис. В.25. Фрагмент коміксу "Punisher/Captain America: Blood & Glory" [280, 1992, № 2, p. 41]





Рис. В.26. Фрагмент коміксу "Ultimate Captain America" [282, 2011, № 2, р. 5]





Рис. В.27. Фрагмент коміксу "Ultimate Captain America" [282, 2011, № 2, р. 6]



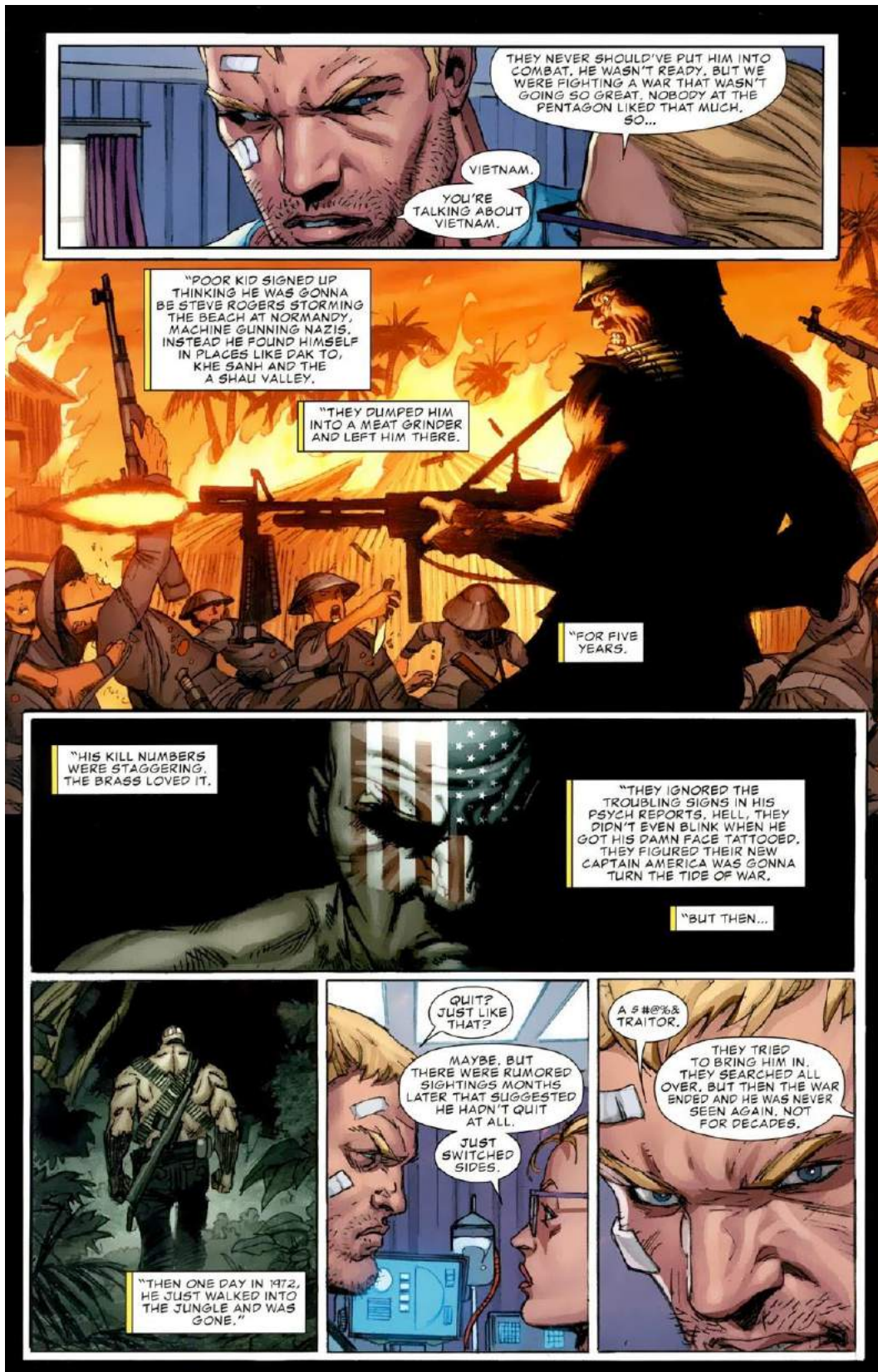


Рис. В.28. Фрагмент коміксу "Ultimate Captain America" [282, 2011, № 2, p. 7]





Рис. В.29. Фрагмент комікву "Ultimate Captain America" [282, 2011, № 2, p. 8]





Рис. В.30. Фрагмент коміксу “Superman” [284, 2011, № 45, р. 15]





Рис. В.31. Фрагмент коміксу “Superman” [284, 2011, № 45, р. 22]



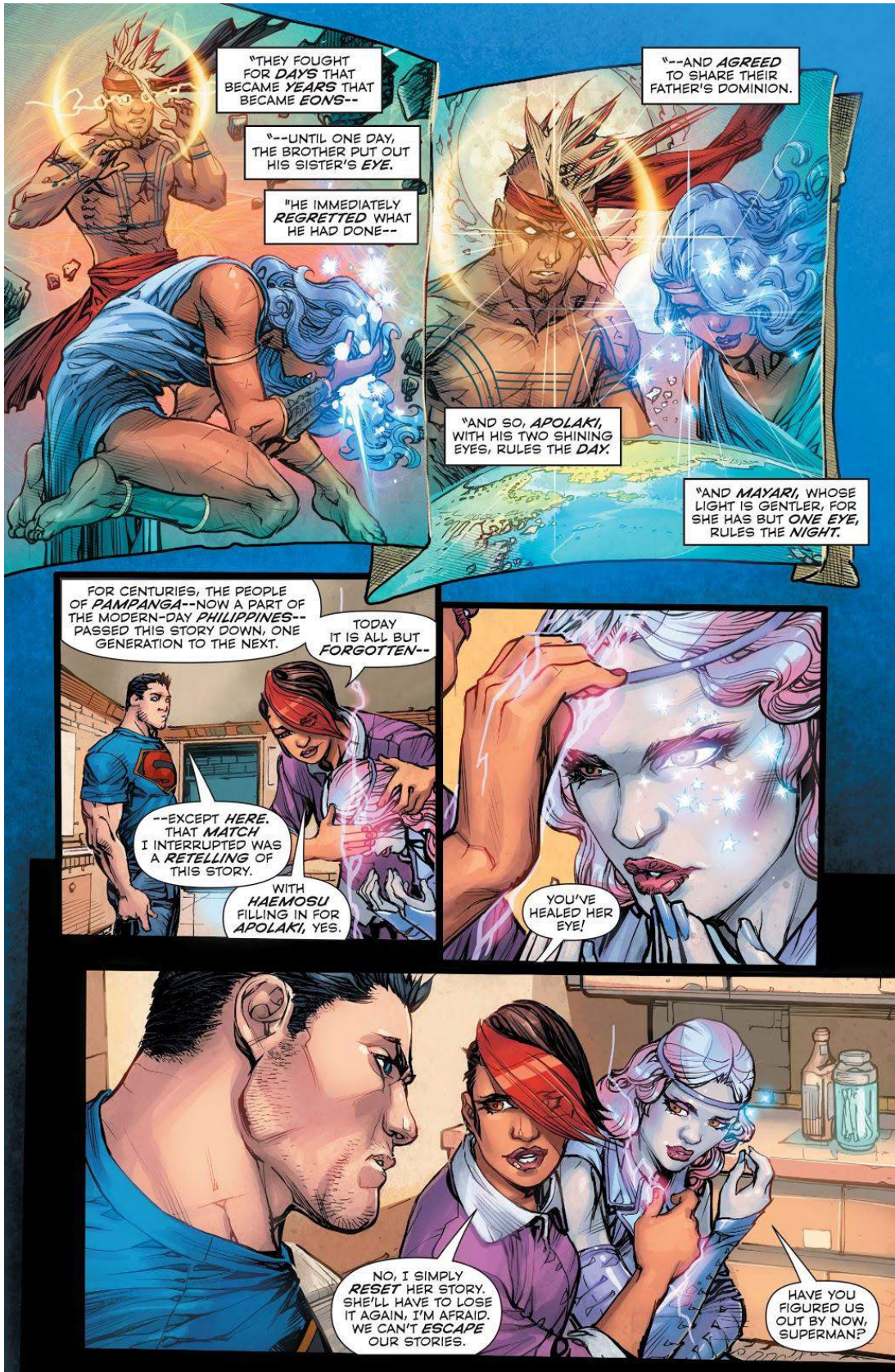


Рис. В.32. Фрагмент коміксу "Superman" [284, 2011, № 45, р. 23]





Рис. В.33. Фрагмент коміксу "Superman" [284, 2011, № 48, р. 4]



Рис. В.34. Фрагмент коміксу “Captain America” [271, 2018, № 4, р. 13]





Рис. В.35. Фрагмент коміксу “ Captain America Steve Rogers ” [273, 2016, №1 4, p. 9]





Рис. В.36. Фрагмент комікву “ Superman Villains Secret Files” [290, 2005, р. 6]





Рис. В.37. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2011, № 80, p. 3]





Рис. В.38. Фрагмент коміксу “ Superman: Secret Files” [289, 1998, № 1, п. 6]





Рис. В.39. Фрагмент коміксу “ Superman: Secret Files” [289, 1998, № 1, p. 17]





Рис. В.40. Фрагмент коміксу "Superman: Secret Files" [289, 1998, № 1, p. 15]



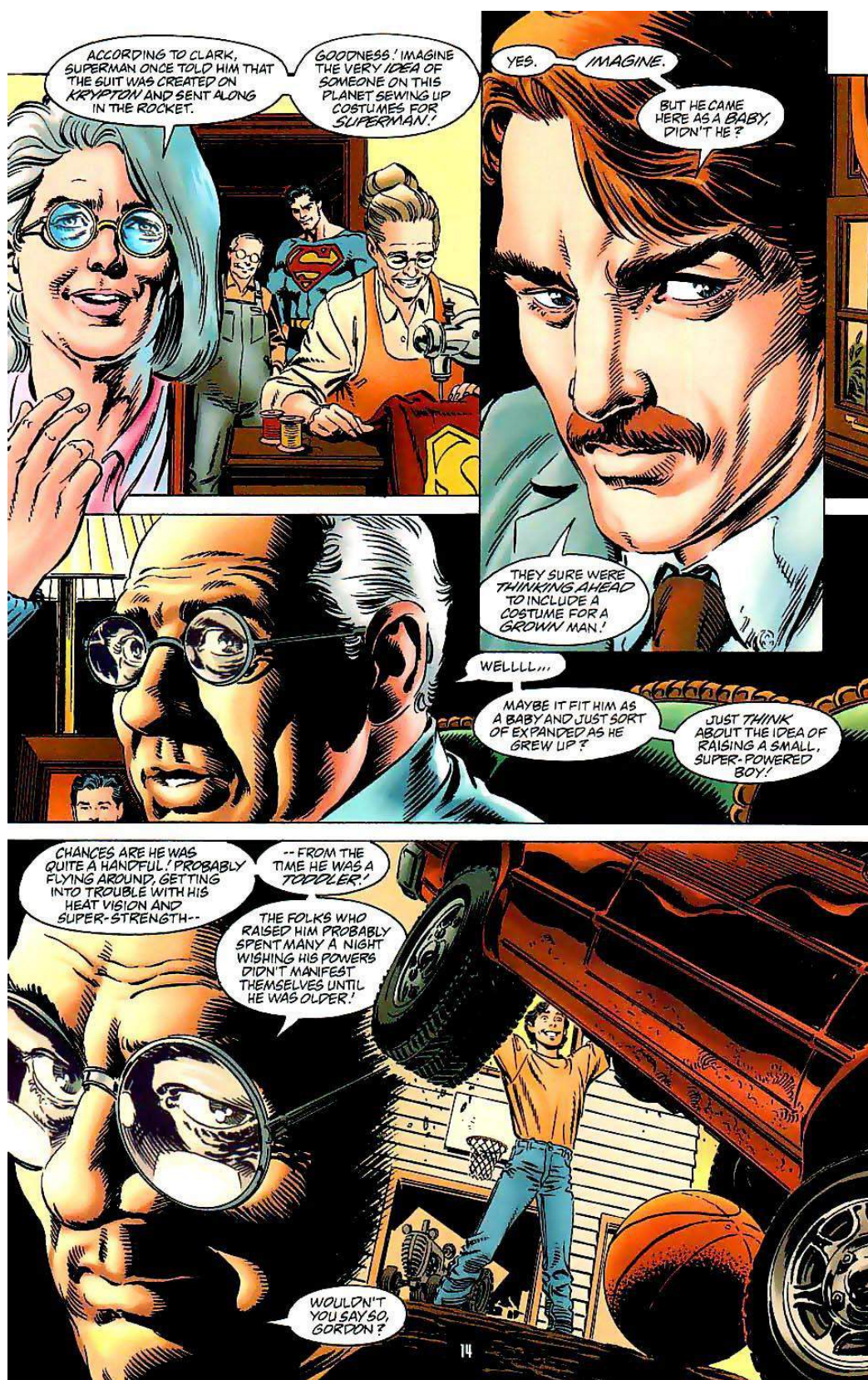


Рис. В.41. Фрагмент комікву "Superman: Secret Files" [289, 1998, № 1, p. 12]





Рис. В.42. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 1968, № 210, р. 3]



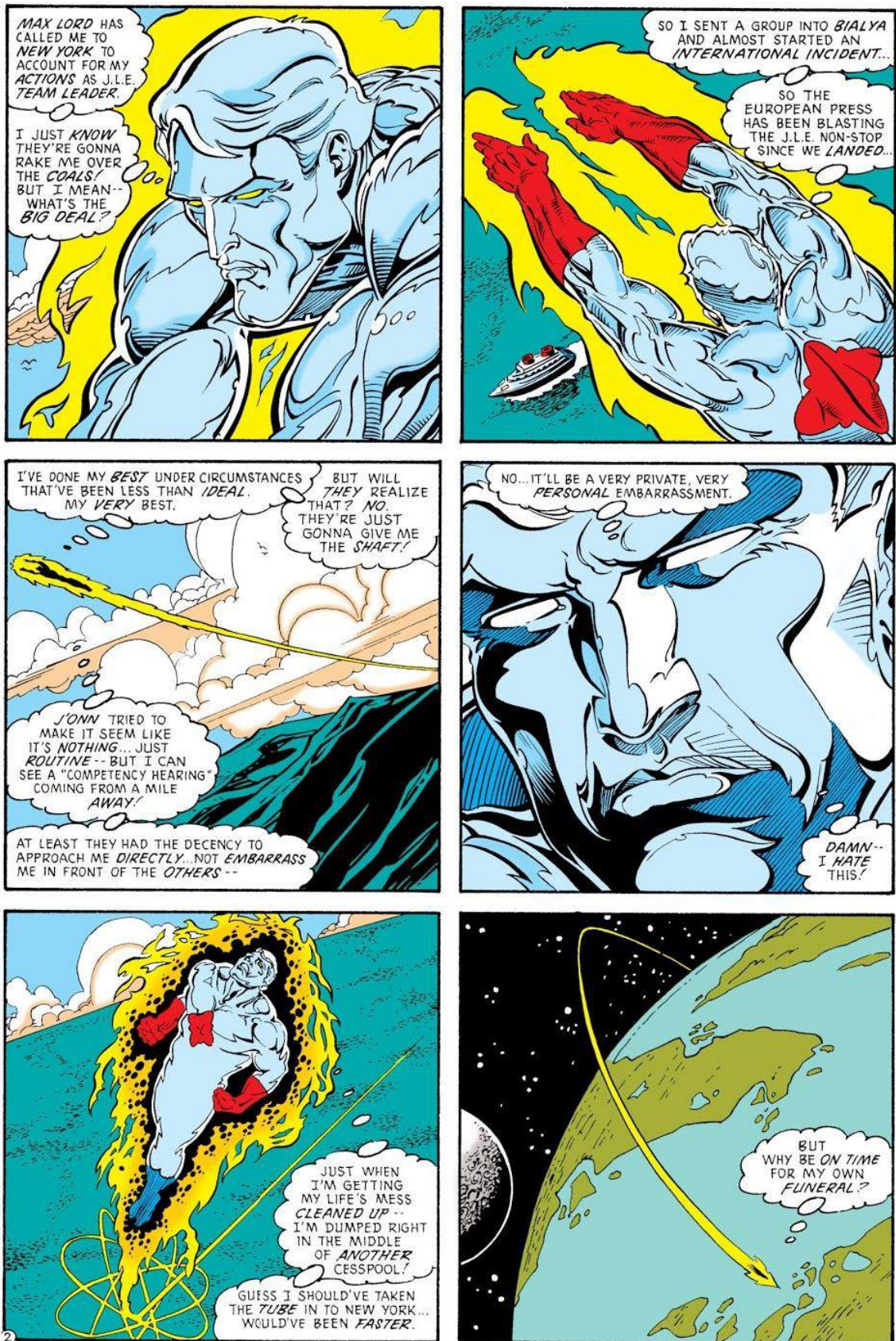


Рис. В.43. Фрагмент комікву “ Justice League International” [276, 2008, № 5, p. 139]



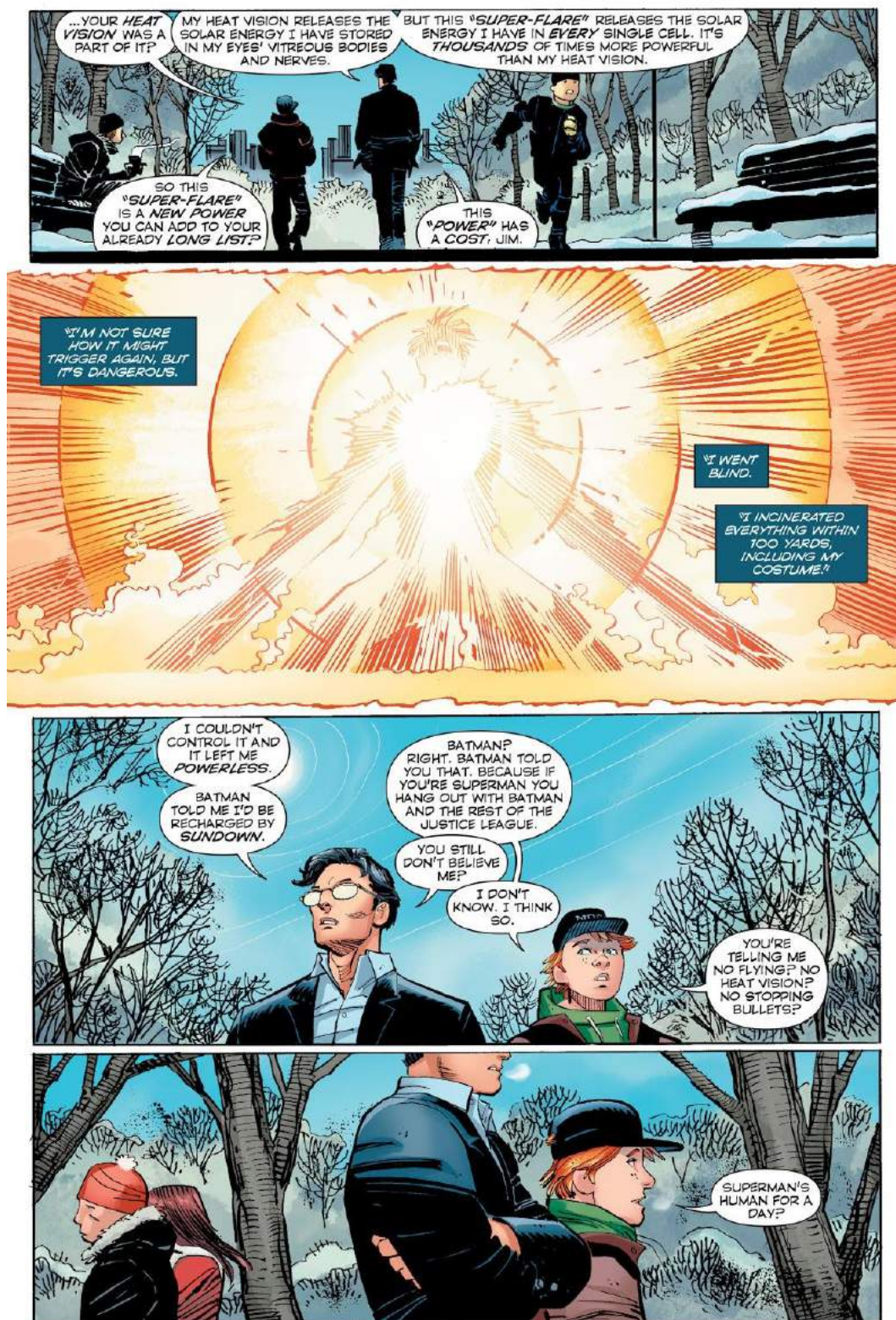


Рис. В.44. Фрагмент коміксу "Superman" [284, 2011, № 39, p. 6]





Рис. В.45. Фрагмент коміксу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 2, p. 16].





Рис. В.46. Фрагмент коміксу “Captain America Steve Rogers” [273, 2016, № 19, р. 8]





Рис. В.47. Фрагмент коміксу "Captain America Steve Rogers" [273, 2016, № 19, p. 15]





Рис. В.48. Фрагмент коміксу “Captain America Steve Rogers” [273, 2016, № 13, p. 21]

TUESDAY. SUMMER.

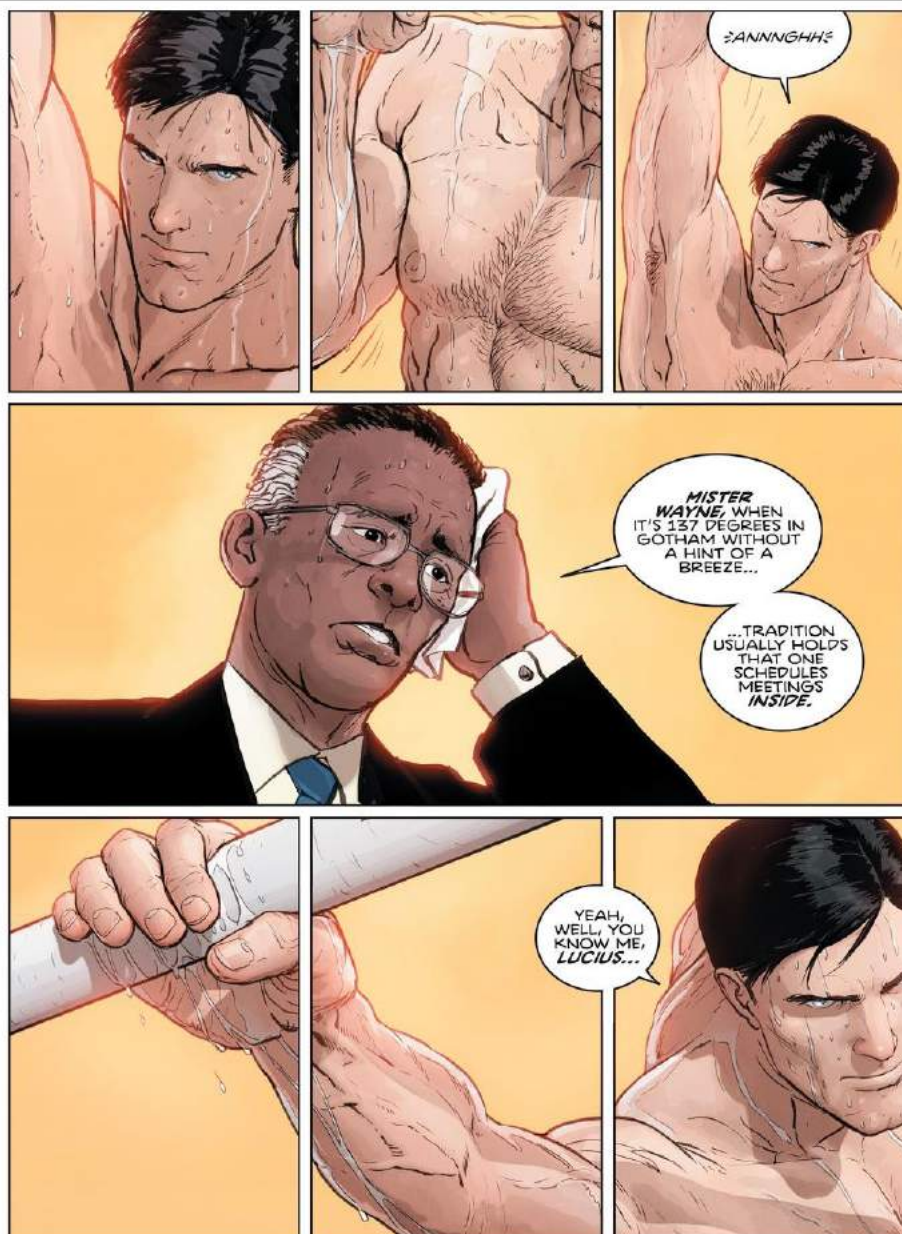


Рис. В.49. Фрагмент коміксу “ Batman: Rebirth” [270, 2016, р. 7]





Рис. В.50. Фрагмент коміксу “ Batman: Rebirth” [270, 2016, р. 4]



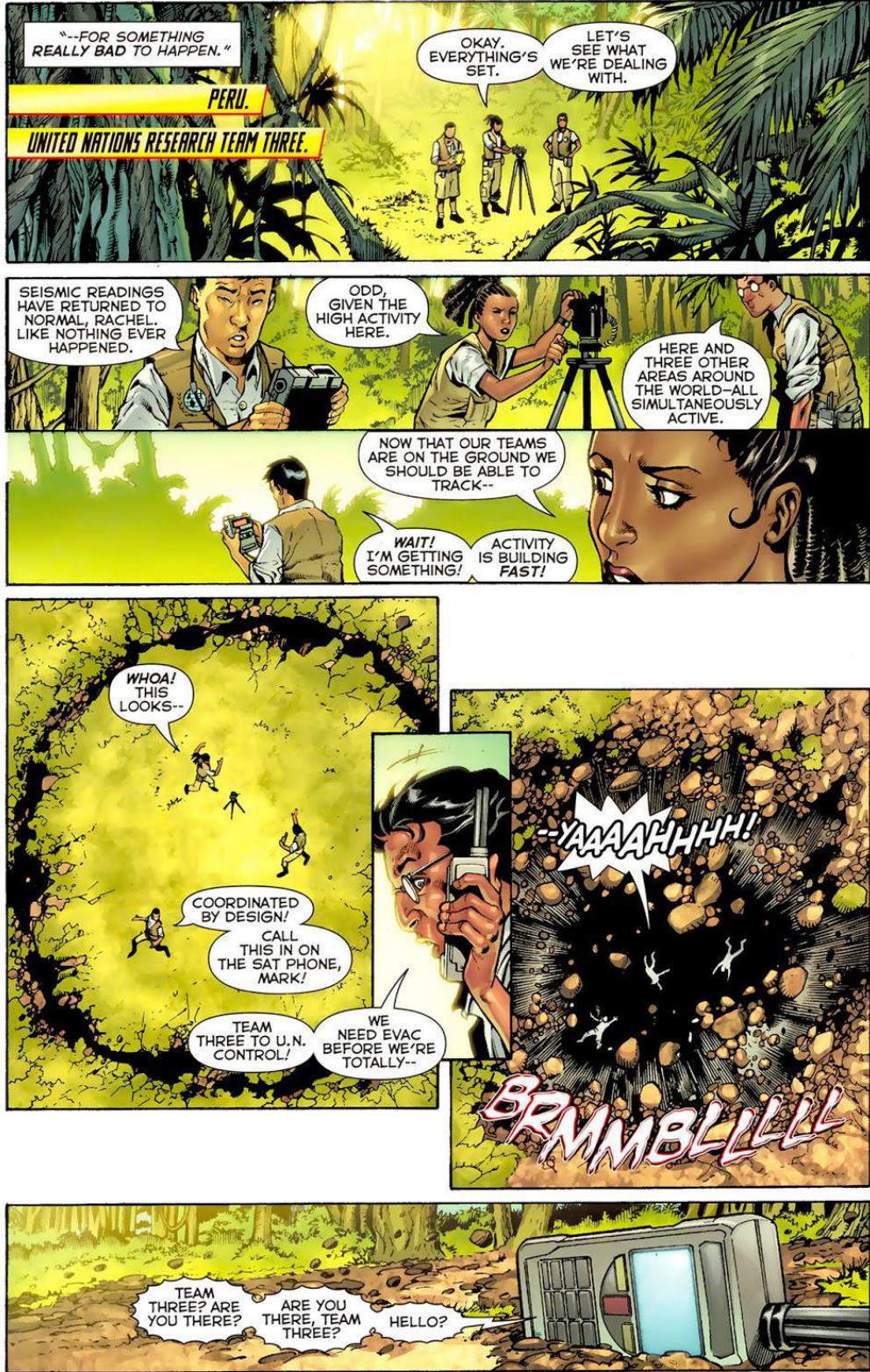


Рис. В.51. Фрагмент коміксу “Justice League International” [276, 2011, № 1, p. 7]





Рис. В.52. Фрагмент коміксы “Justice League International” [276, 2011, № 2, р. 2]





Рис. В.53. Фрагмент коміксу “Justice League International” [276, 2011, № 2, p. 5]





Рис. В.54. Фрагмент коміксу “Justice League International” [276, 2011, № 5, р. 5]





Рис. В.55. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 2011, № 1, p. 4]






Рис. В.56. Фрагмент коміксу "Justice League International" [276, 2011, № 7, р. 23]







# WE CAN BE HEROES



In times of crisis, we are stronger together. Join the Justice League and use your power to fight drought and famine in Ethiopia, Somalia and Kenya. Your donation helps our nonprofit partner organizations Save the Children, Mercy Corps and International Rescue Committee provide on-the-ground support where it is needed most. The people of the Horn of Africa need us now.

Help us at [www.WeCanBeHeroes.org](http://www.WeCanBeHeroes.org)

Copyright 2012 DC Comics. All rights reserved.

Рис. В.57. Фрагмент коміксу “Justice League International” [276, 2011, № 7, p. 6]



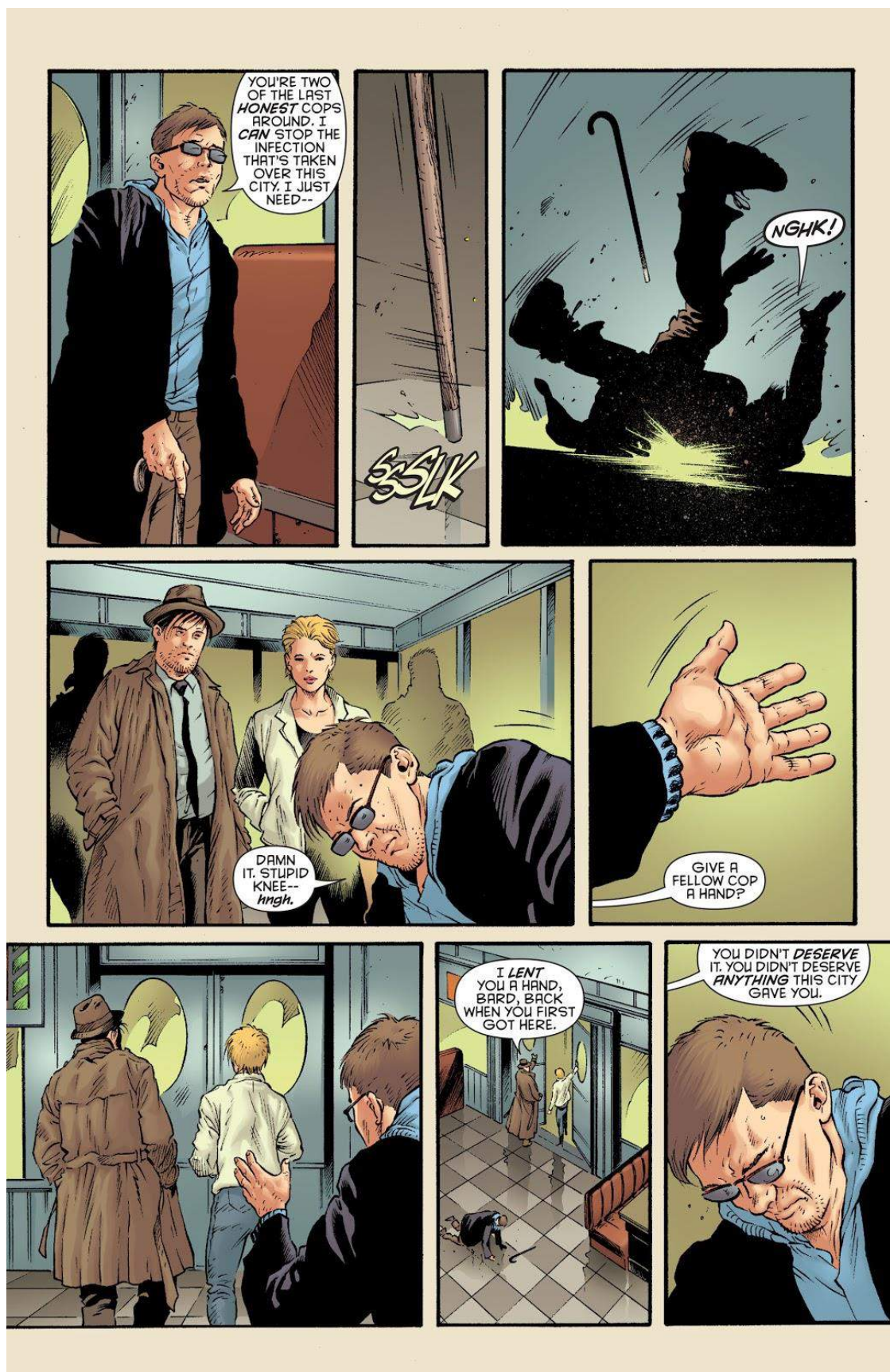


Рис. В.58. Фрагмент коміксу “ Batman Eternal ” [264, 2015, № 37, p. 15]





Рис. В.59. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 2011, № 7, р. 10]





Рис. В.60. Фрагмент коміксу "Batman: Family" [265, 2002, № 1, р. 5]

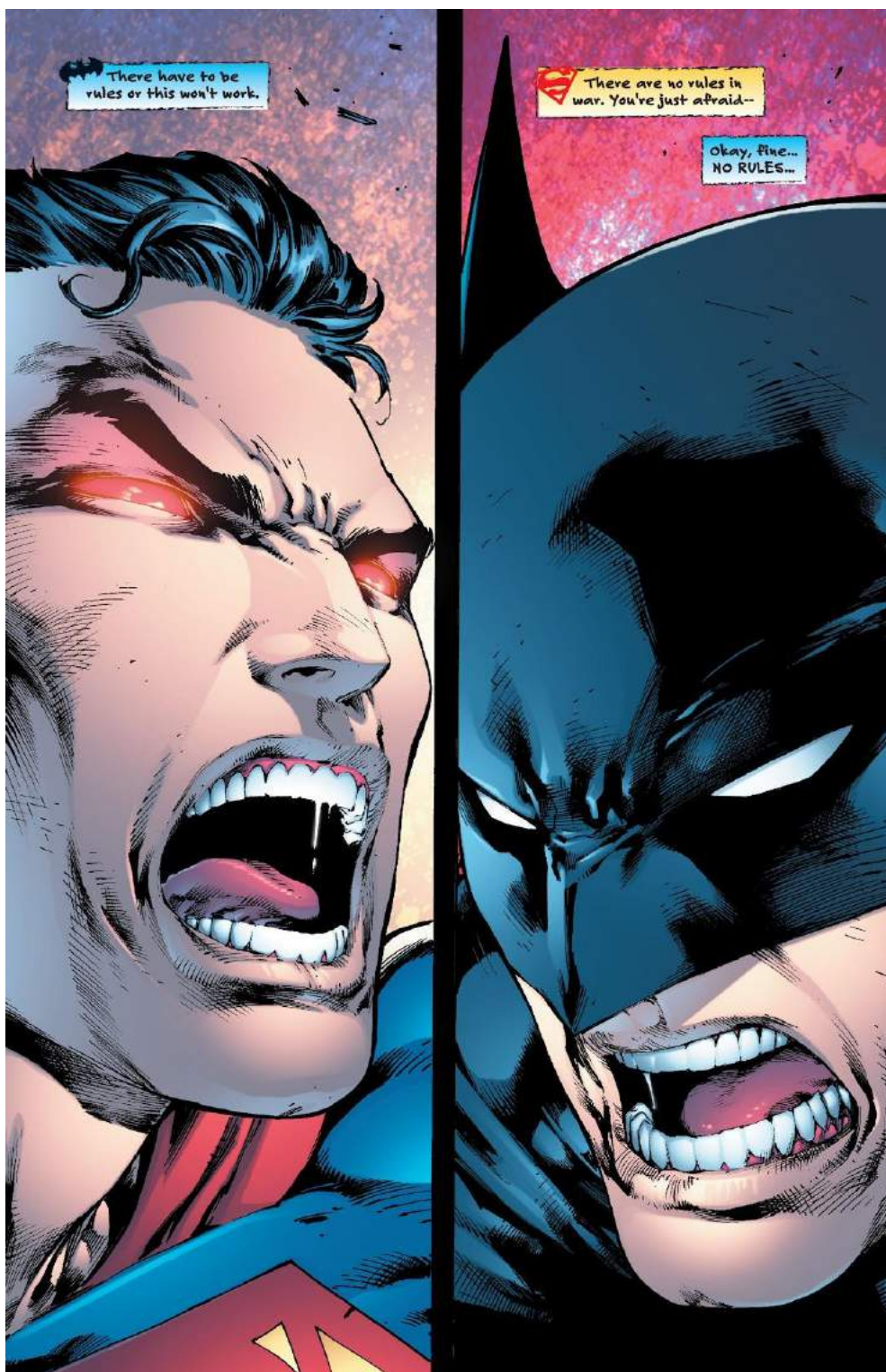


Рис. В.61. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2011, № 78, р. 2]



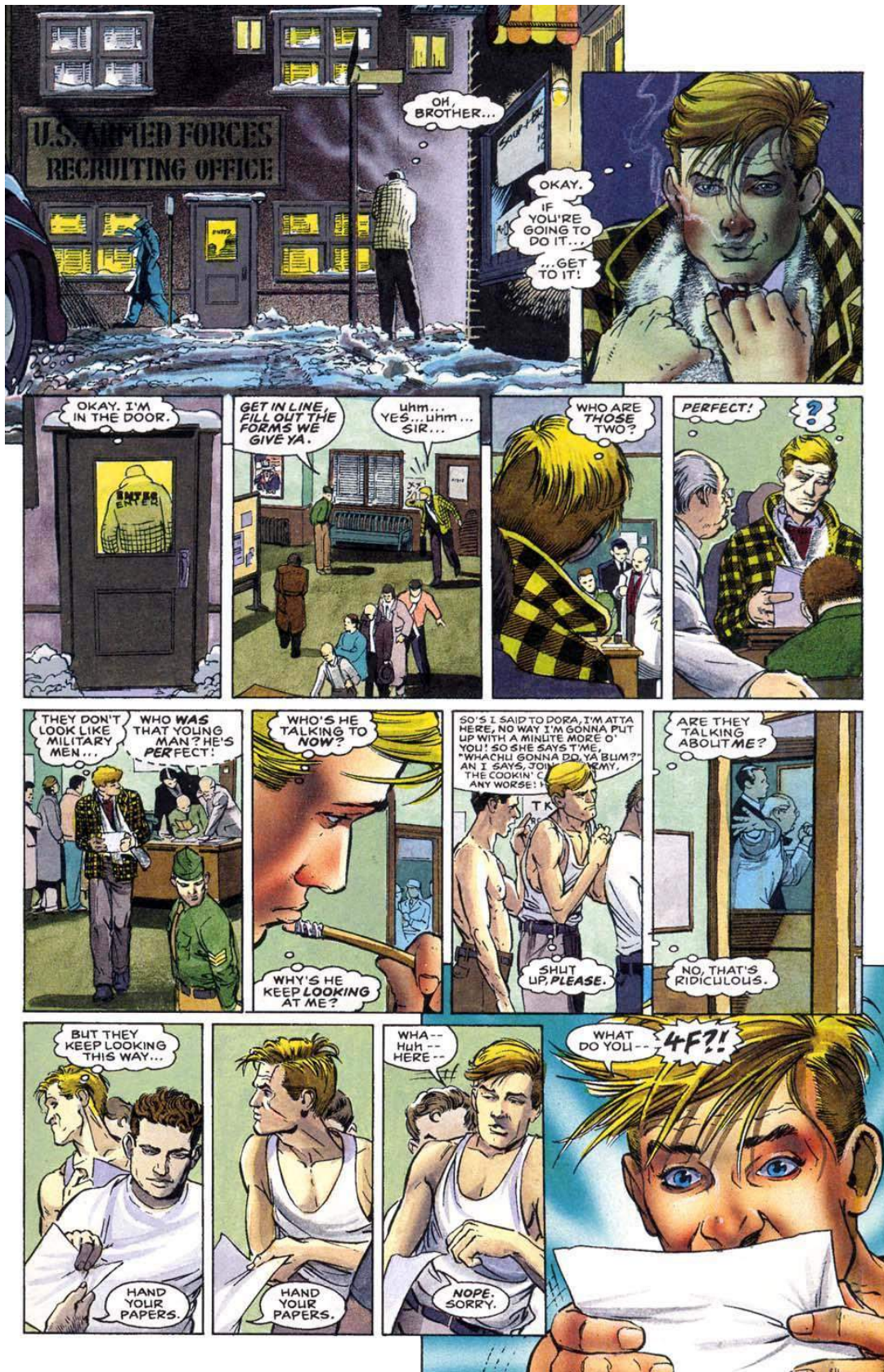


Рис. В.62. Фрагмент коміксу “Adventures of Captain America” [263, 1991, № 1, p. 9]





Рис. В.63. Фрагмент коміксу "Wonder Woman" [291, 2015, № 57, p. 19]





Рис. В.64. Фрагмент коміксу “Captain America” [271, 2017, № 704, p.22]





Рис. В.65. Фрагмент коміксу “ Captain America” [271, 2011, № 2, р.4]





Рис. В.66. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2004, № 12, р.7]



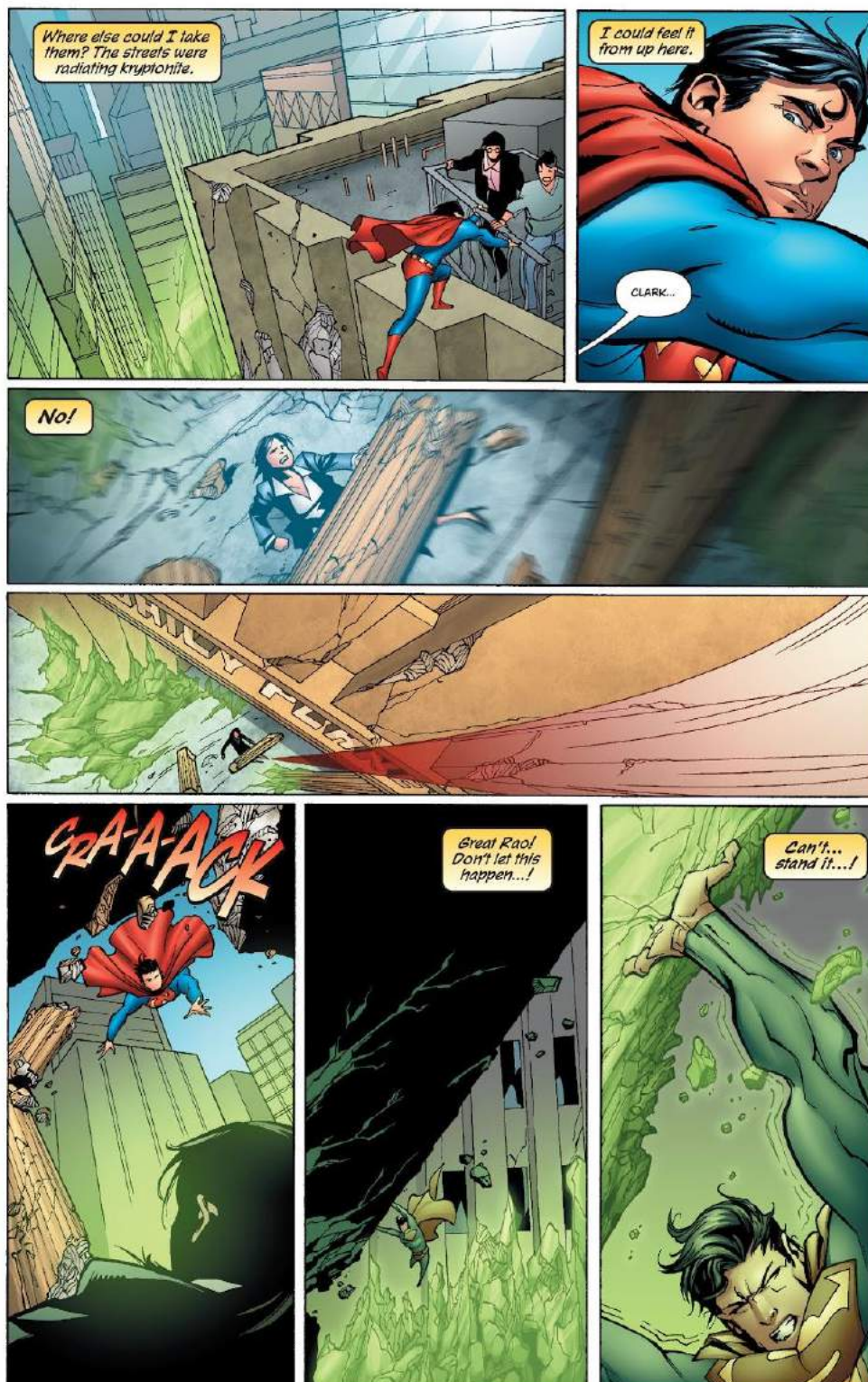


Рис. В.67. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2007, № 38, р.4]





Рис. В.68. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 2011, № 10, р.9]





Рис. В.69. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 2011, № 10, р.9]





Рис. В.70. Фрагмент коміксу “Adventures of Captain America” [263, 1992, № 4, p.37]



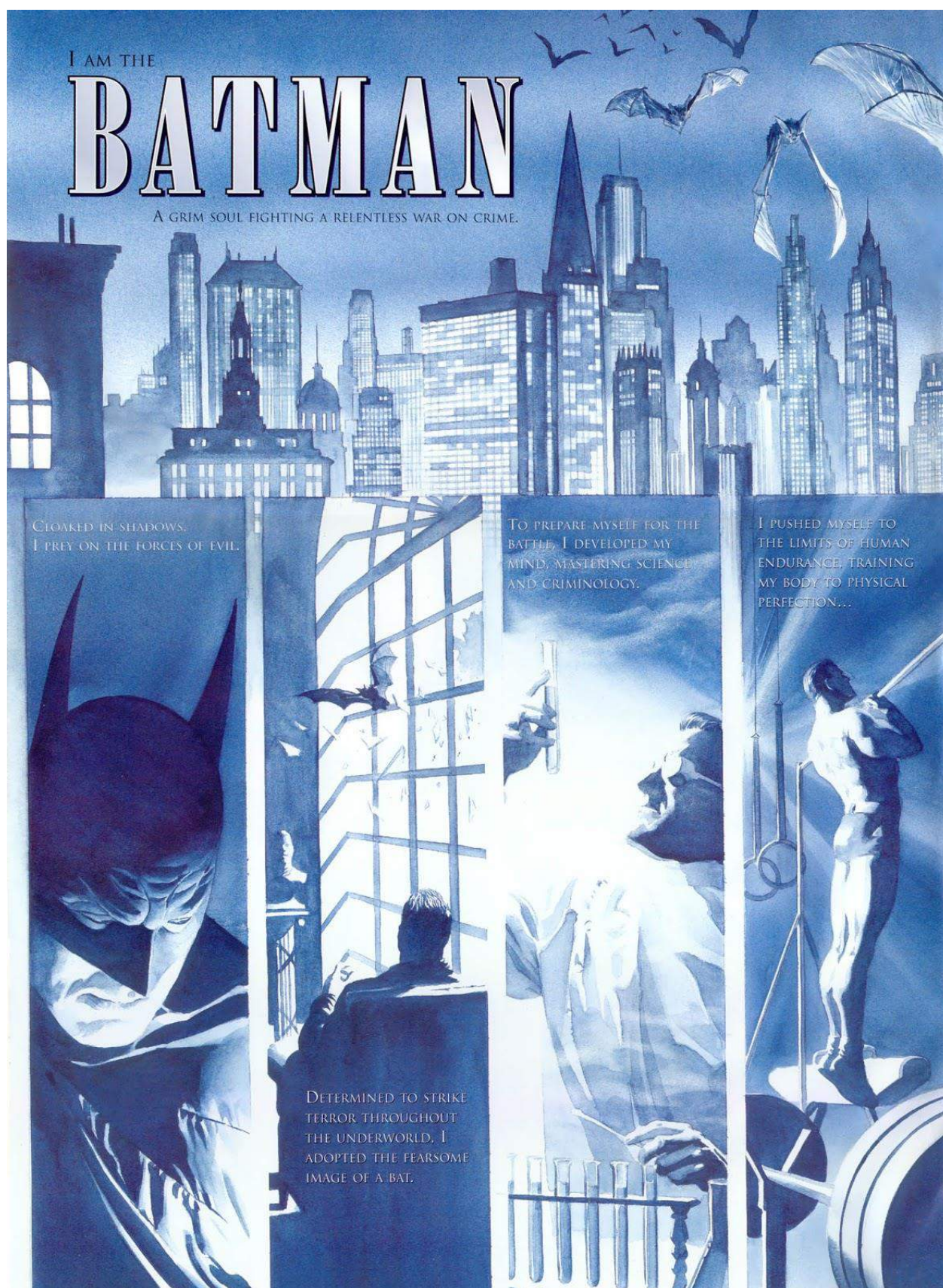


Рис. В.71. Фрагмент коміксу “Batman War on Crime” [268, 1999, р.4]





Рис. В.72. Фрагмент коміксу “ Batman War on Crime” [268, 1999, р.5]



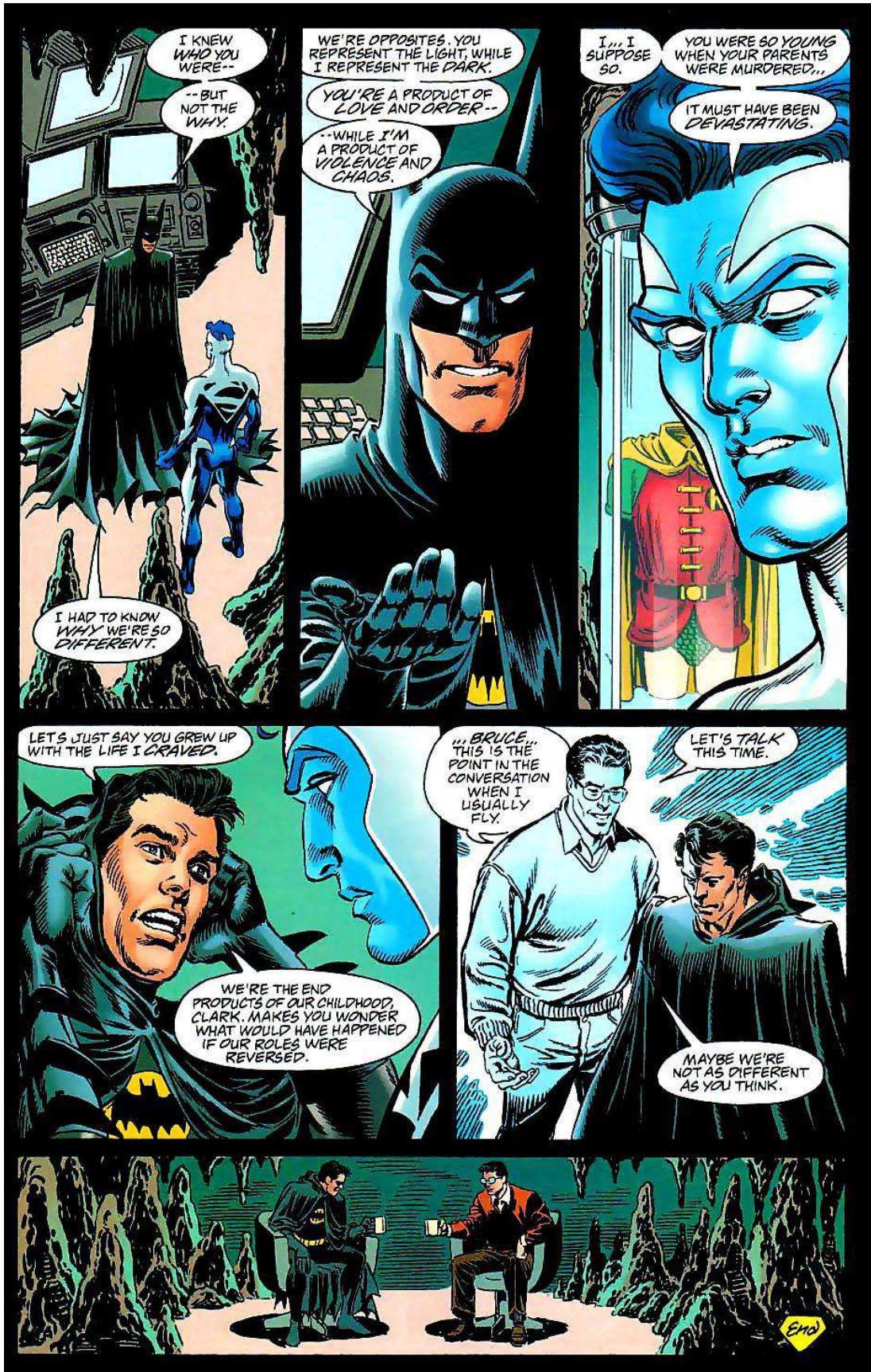


Рис. В.73. Фрагмент коміксу “ Superman: Secret Files” [289, 1998, № 1, p.23]





Рис. В.74. Фрагмент комікву "Punisher/CA Blood & Glory" [280, 1992, № 1, p.13]





Рис. В.75. Фрагмент комікcy “ Captain America Steve Rogers” [273, 2016, № 1, p.5]



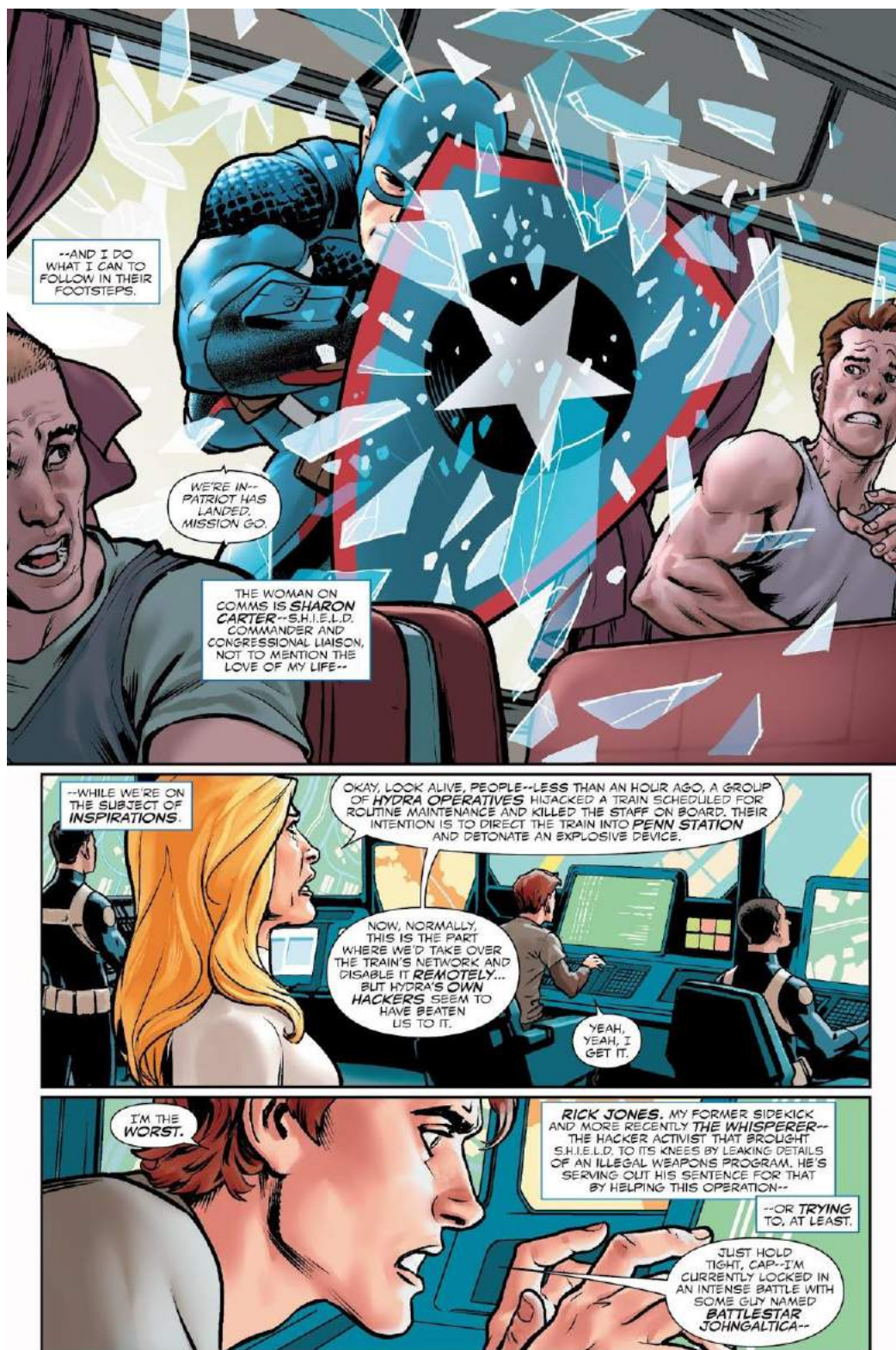


Рис. В.76. Фрагмент коміксу “ Captain America Steve Rogers” [273, 2016, № 1, p.6]





Рис. В.77. Фрагмент коміксу “Adventures of Captain America” [263, 1991, № 1, p.44]



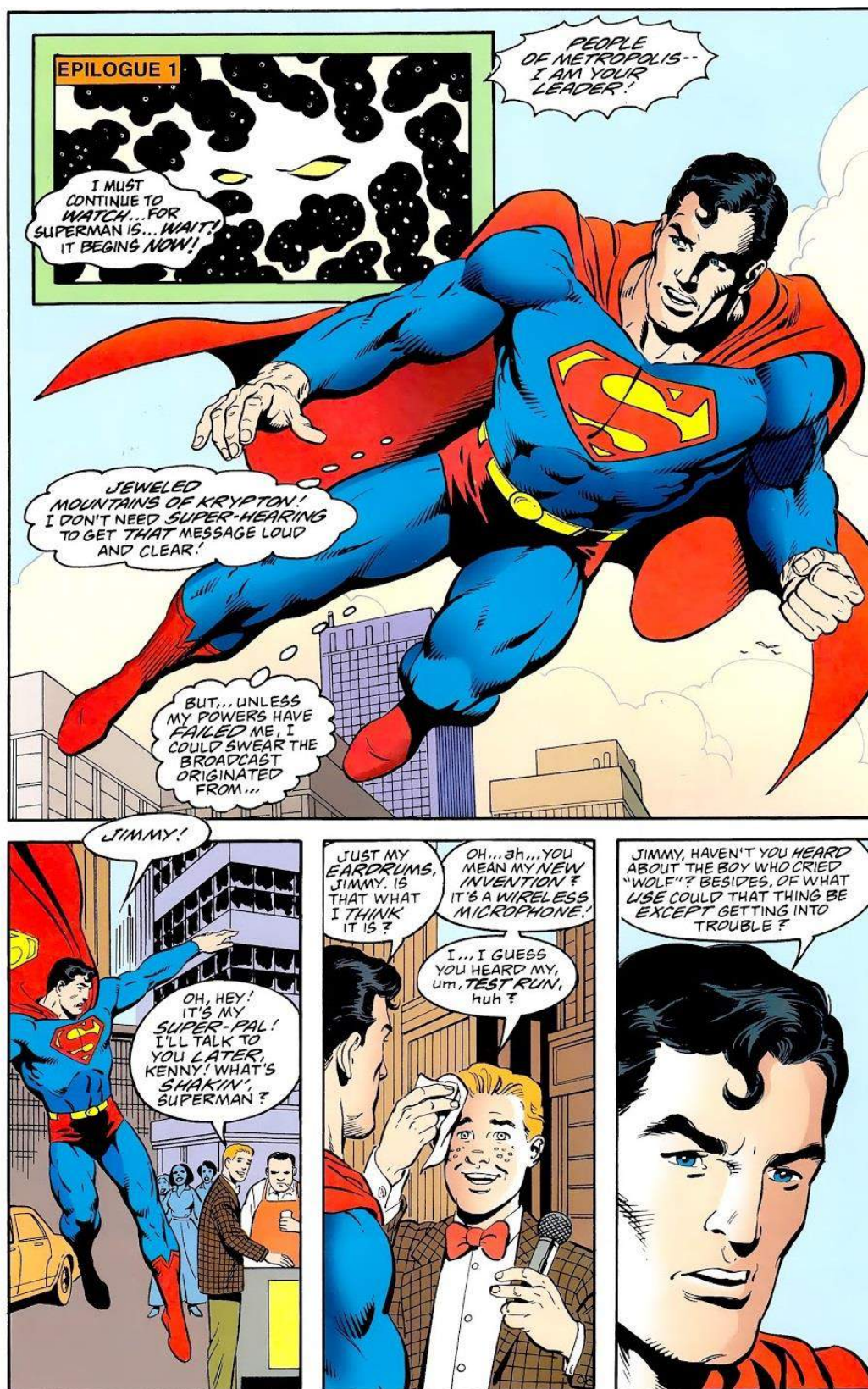


Рис. В.78. Фрагмент коміксу "Superman Forever" [285, 1998, p.80]





Рис. В.79. Фрагмент коміксу "Superman's Metropolis" [287, 1996, p.41]





Рис. В.80. Фрагмент комікву "Justice League" [275, 2011, № 30, p.18]





Рис. В.81. Фрагмент коміксу “ Captain America Steve Rogers” [273, 2016, № 1, p.18]





Рис. В.82. Фрагмент коміксы "Captain America Steve Rogers" [273, 2016, № 1, p.19]





Рис. В.83. Фрагмент коміксу "Captain America Golden Age Masterworks" [272, 2005, № 2, p.12]





Рис. В.84. Фрагмент коміксы “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 2, p.17]





Рис. В.85. Фрагмент коміксу "Superman" [284, 2011, № 50, р.13]





Рис. В.86. Фрагмент коміксу "Superman" [284, 2011, № 50, p.15]





Рис. В.87. Фрагмент коміксу "Superman" [284, 2011, № 50, р.16]





Рис. В.88. Фрагмент коміксу “Ultimate Captain America” [282, 2011, № 2, p.17]



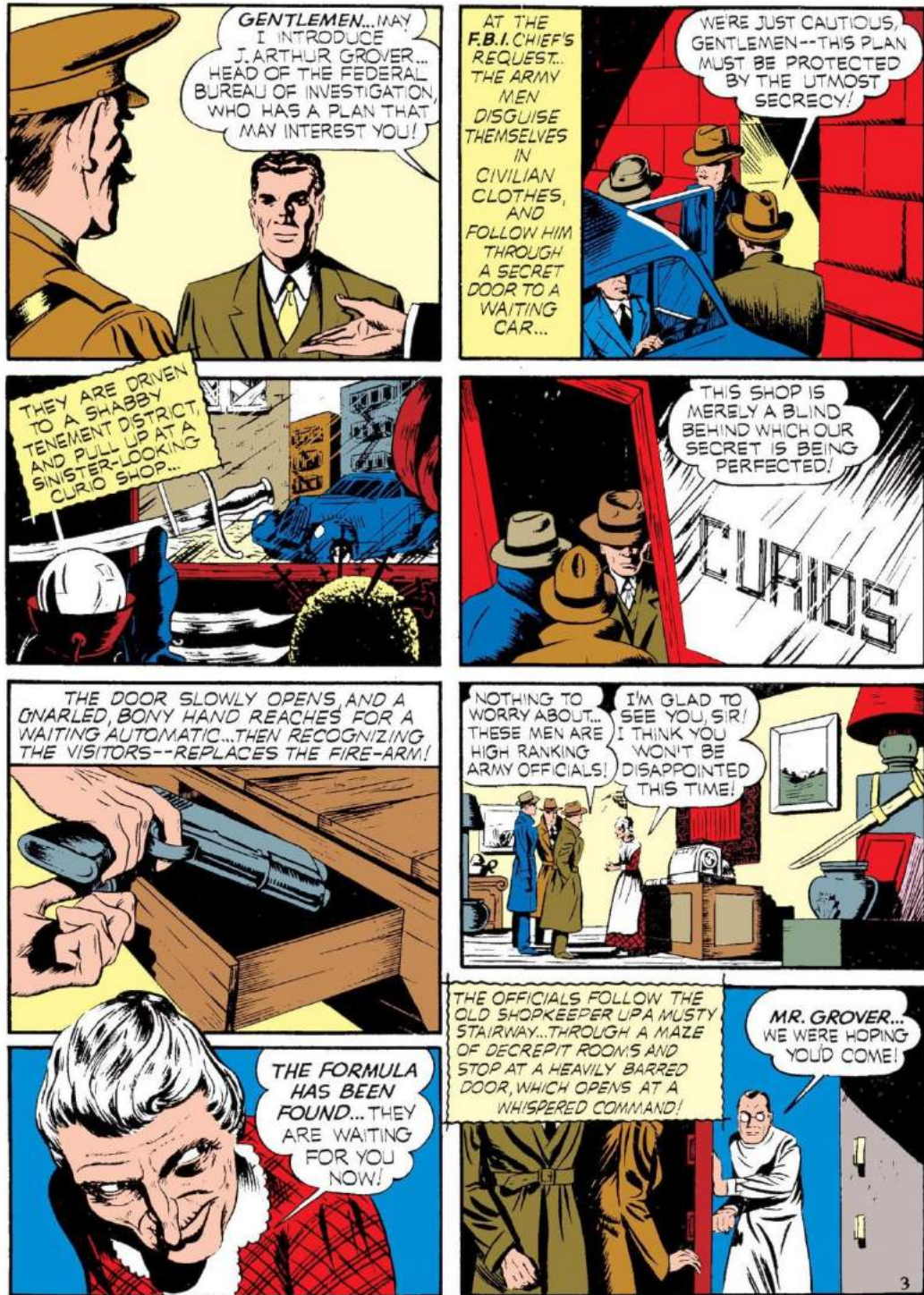


Рис. В.89. Фрагмент коміксы "Captain America Golden Age Masterworks" [272, 2005, №





Рис. В.90. Фрагмент коміксу "Wonder Woman" [291, 2015, № 13, р.18]



Рис. В.91. Фрагмент комікеу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 2, p.21]





Рис. В.92. Фрагмент комікесу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 2, p.24]



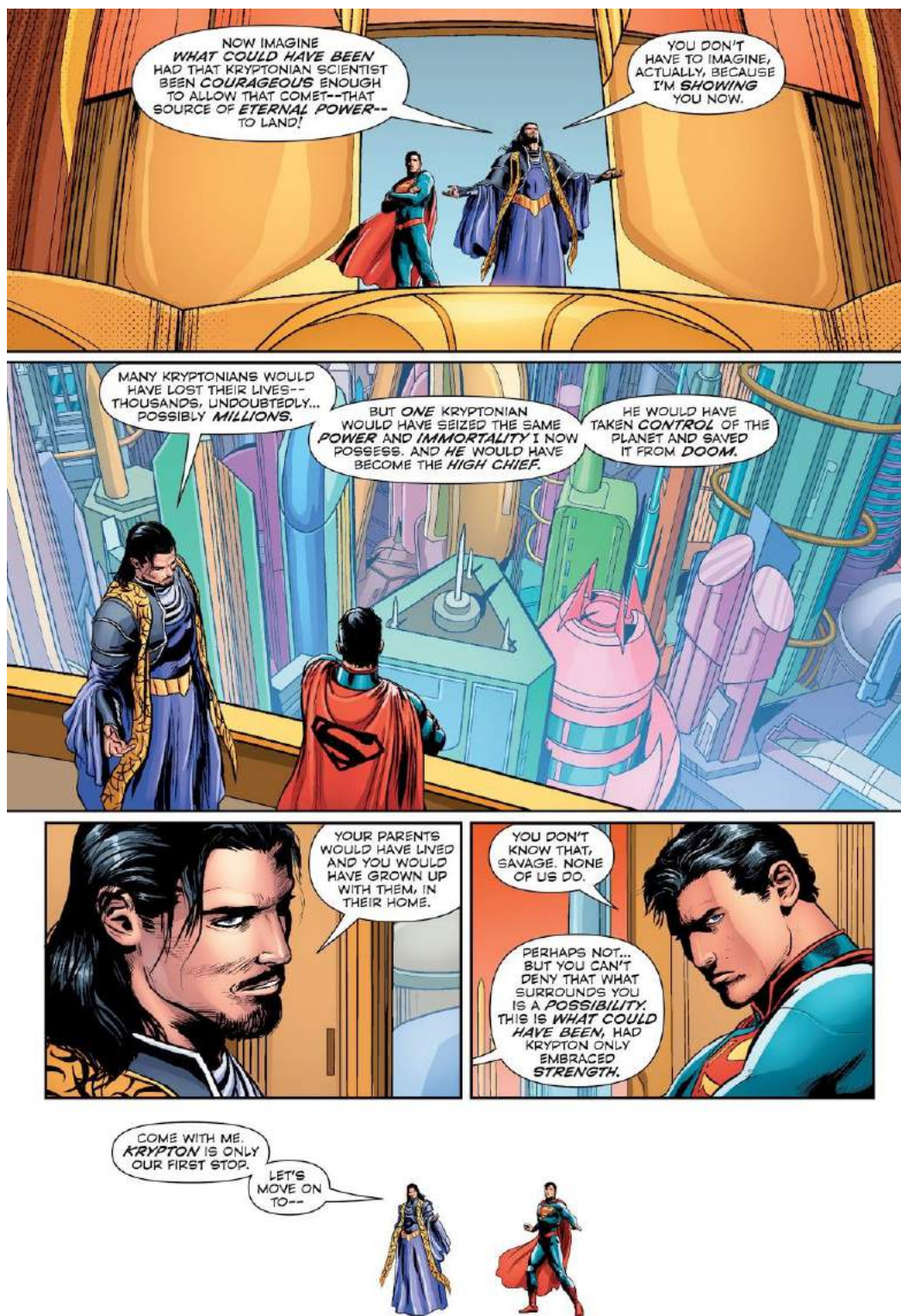


Рис. В.93. Фрагмент коміксу “ Superman ” [284, 2011, № 50, р.20]





Рис. В.94. Фрагмент комікxu “Justice League” [275, 2011, № 18, p.25]



Рис. В.95. Фрагмент комікxu "Captain America Steve Rogers" [273, 2016, № 6, p.17]





Рис. В.96. Фрагмент коміксу “Adventures of Captain America” [263, 1991, № 2, p.10]





Рис. В.97. Фрагмент коміксу “Adventures of Captain America” [263, 1991, № 2, p.11]



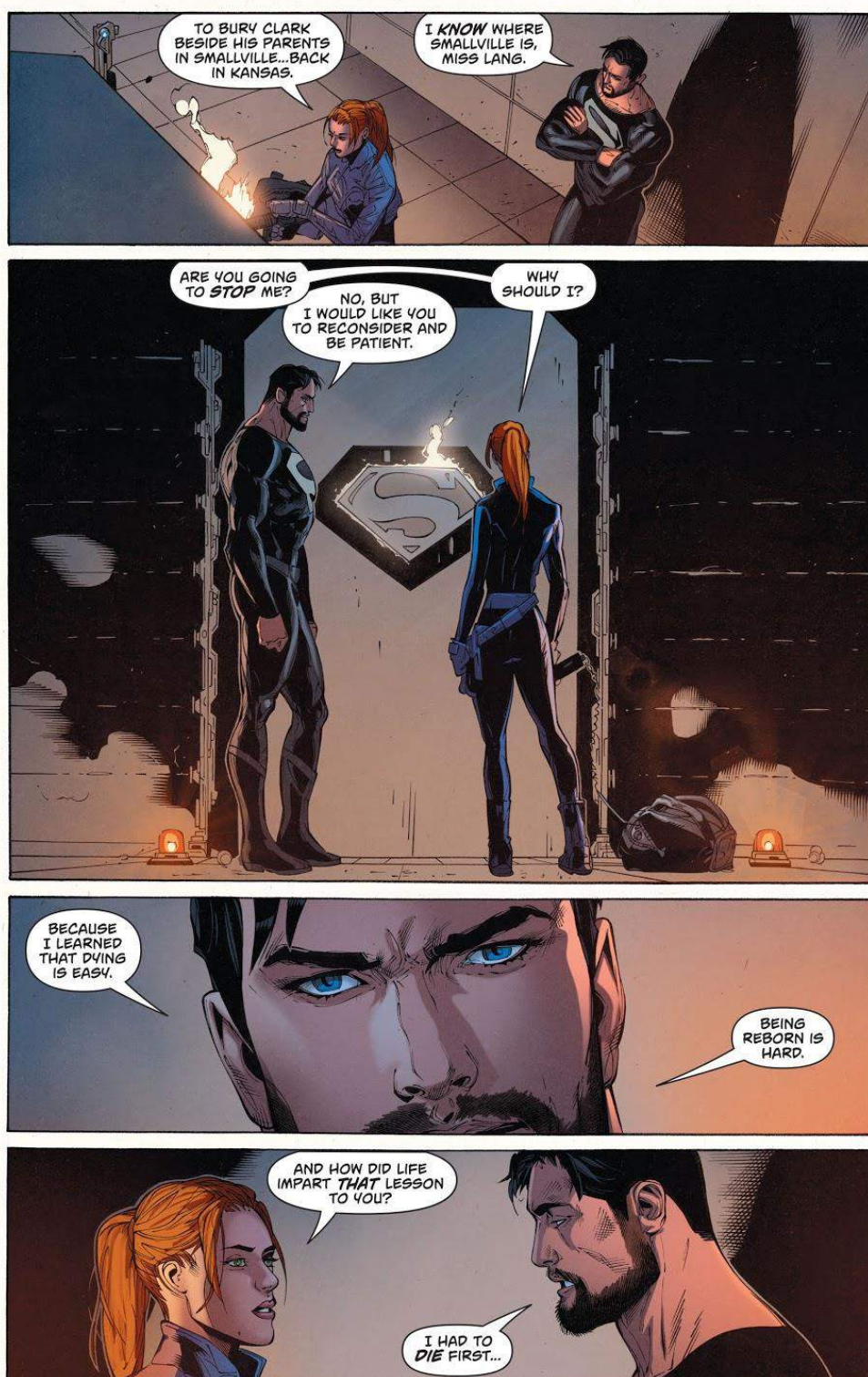


Рис. В.98. Фрагмент коміксу “ Superman: Rebirth” [288, 2016, р.10]





Рис. В.99. Фрагмент коміксу “Adventures of Captain America” [263, 1991, №2, р.20]



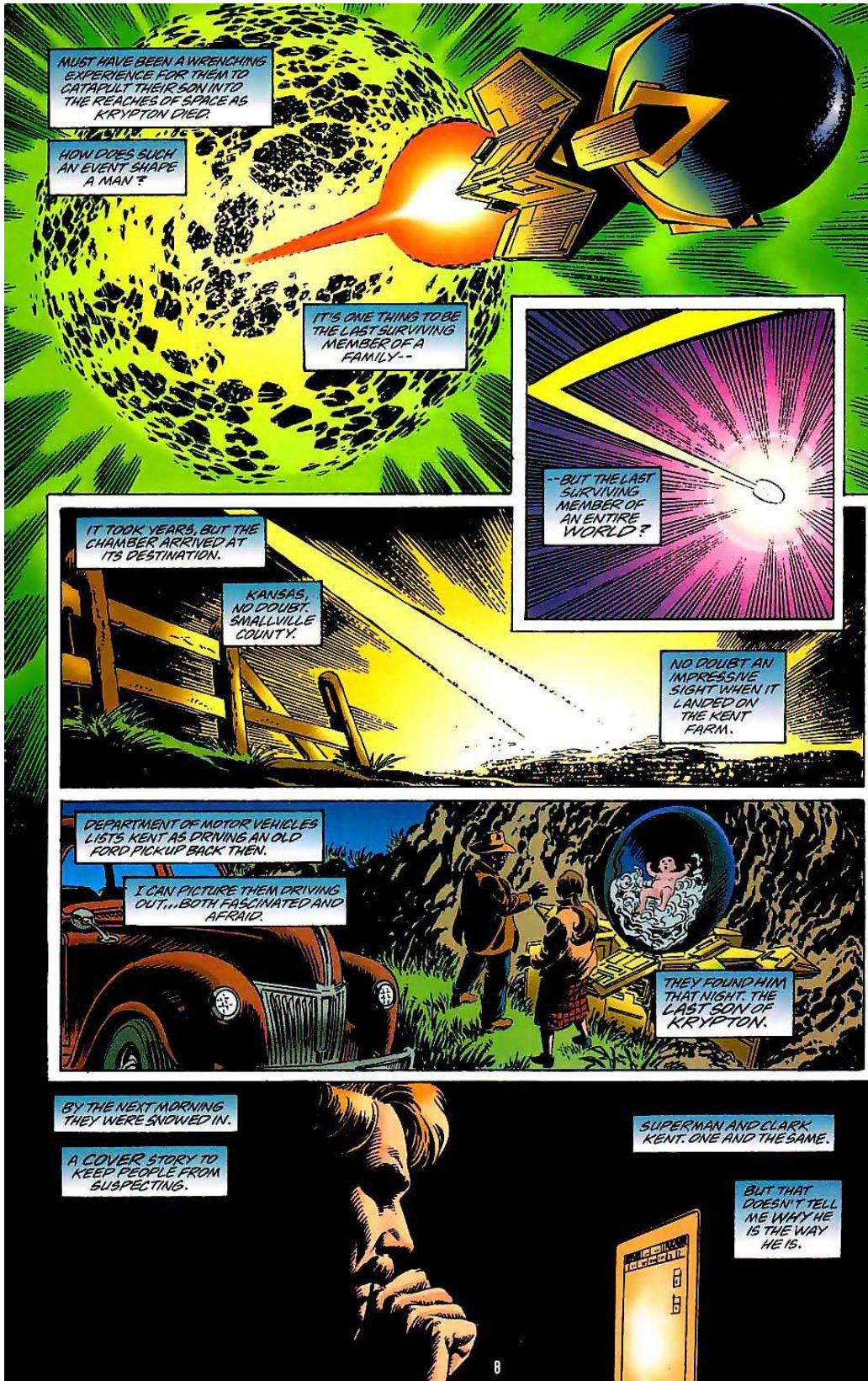


Рис. В.100. Фрагмент коміксу “ Superman: Secret Files” [289, 1998, №1, p.8]





Рис. В.101. Фрагмент коміксу "Superman: Secret Files" [289, 1998, №1, p.9]





Рис. В.102. Фрагмент коміксу "Captain America Steve Rogers" [273, 2016, №4, p.26]





Рис. В.103. Фрагмент коміксы "Captain America Steve Rogers" [273, 2016, №4, p.27]



Рис. В.104. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2009, №56, p.20]





Рис. В.105. Фрагмент прикладу з інтернету





Рис. В.106. Фрагмент коміксу “Justice League Unlimited” [279, 2006, №17, р.2]





Рис. В.107. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2005, №20, p.15]





Рис. В.108. Фрагмент коміксу “Batman/War Games” [267, 2005, №3, р.21]





Рис. В.109. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2007, №41, р.3]



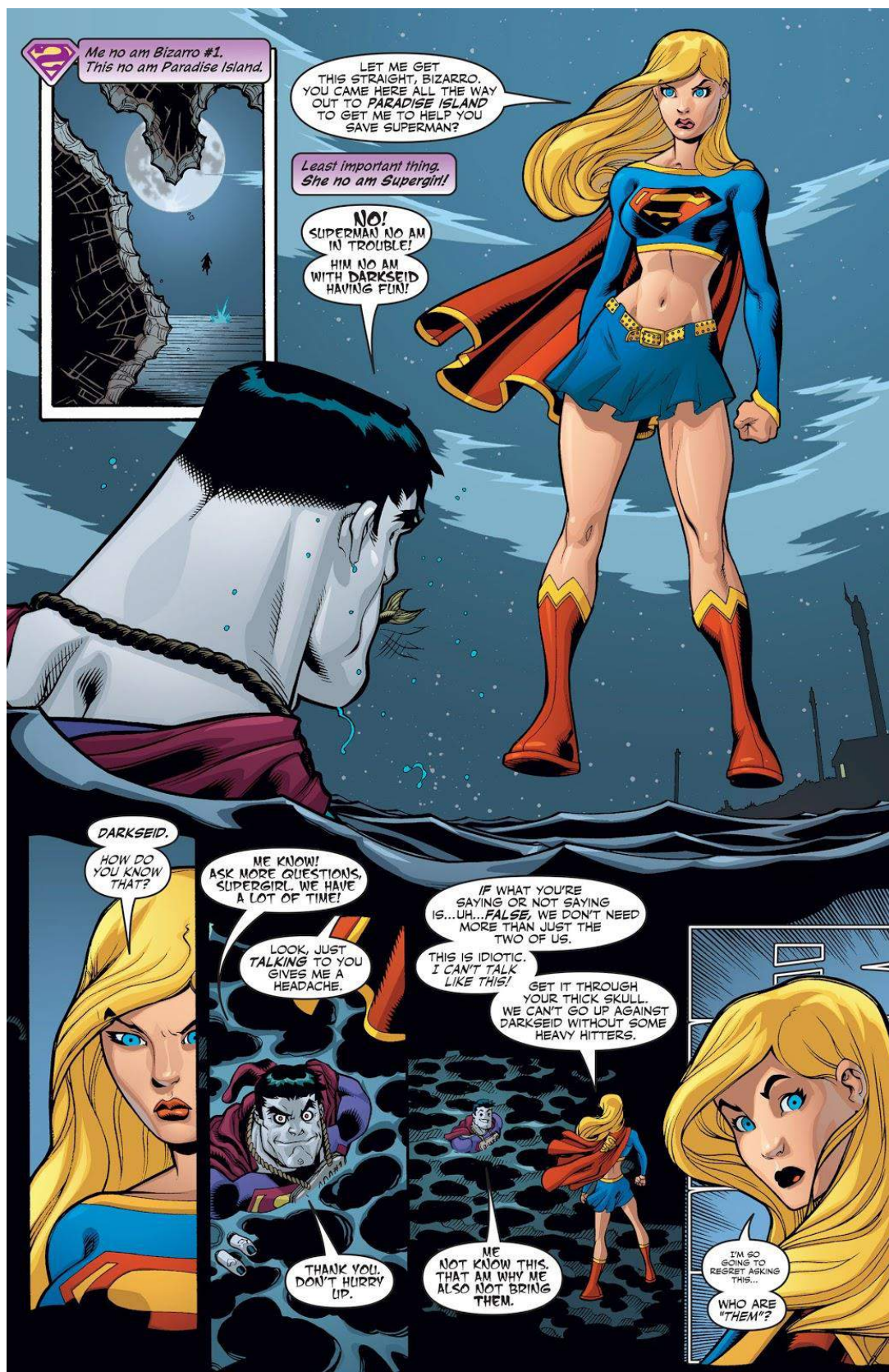


Рис. В.110. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2006, №24, p.10]





Рис. В.111. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2005, №20, p.16]



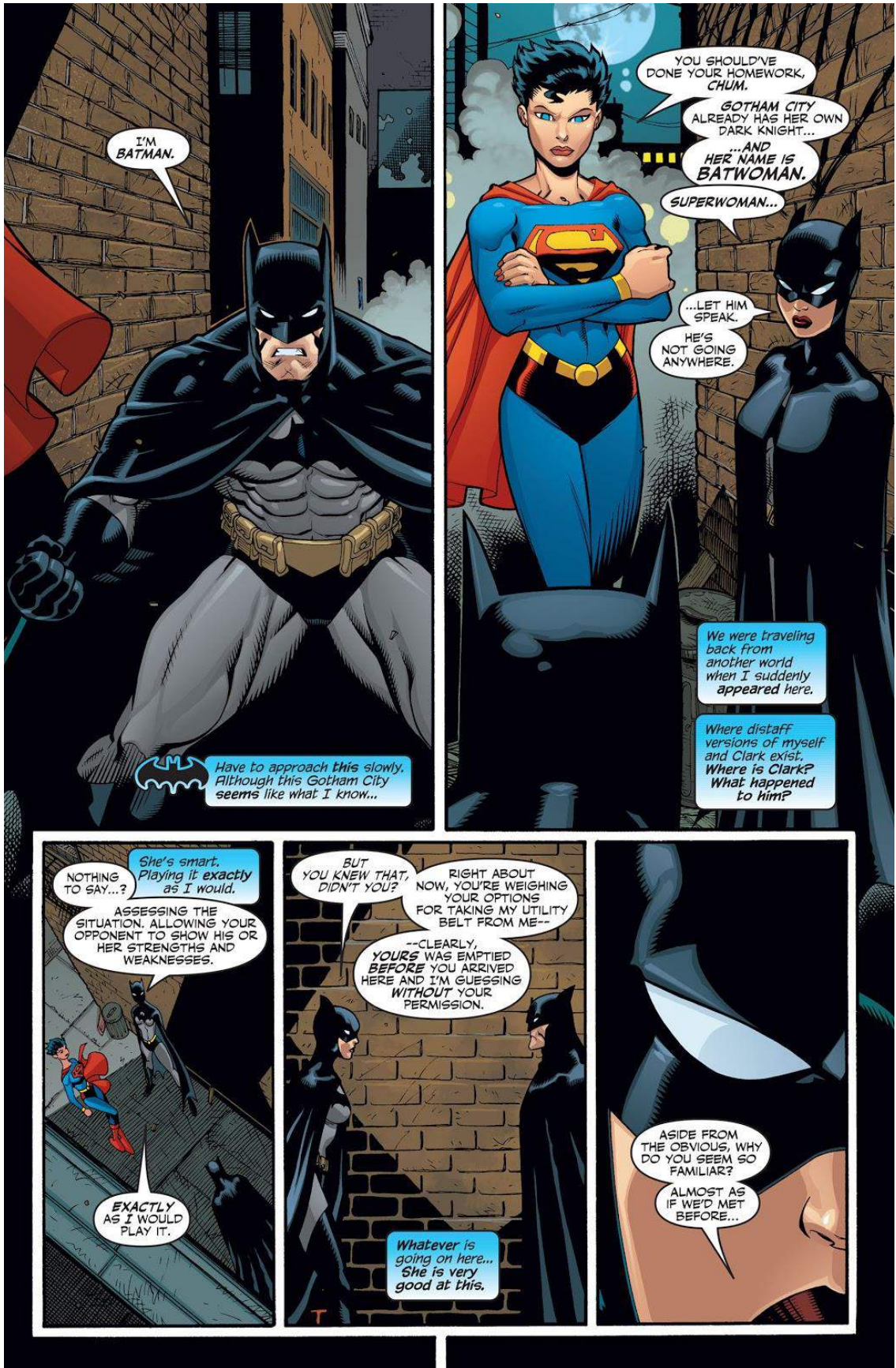


Рис. В.112. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2006, №24, p.6]





Рис. В.113. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2007, №40, p.19]



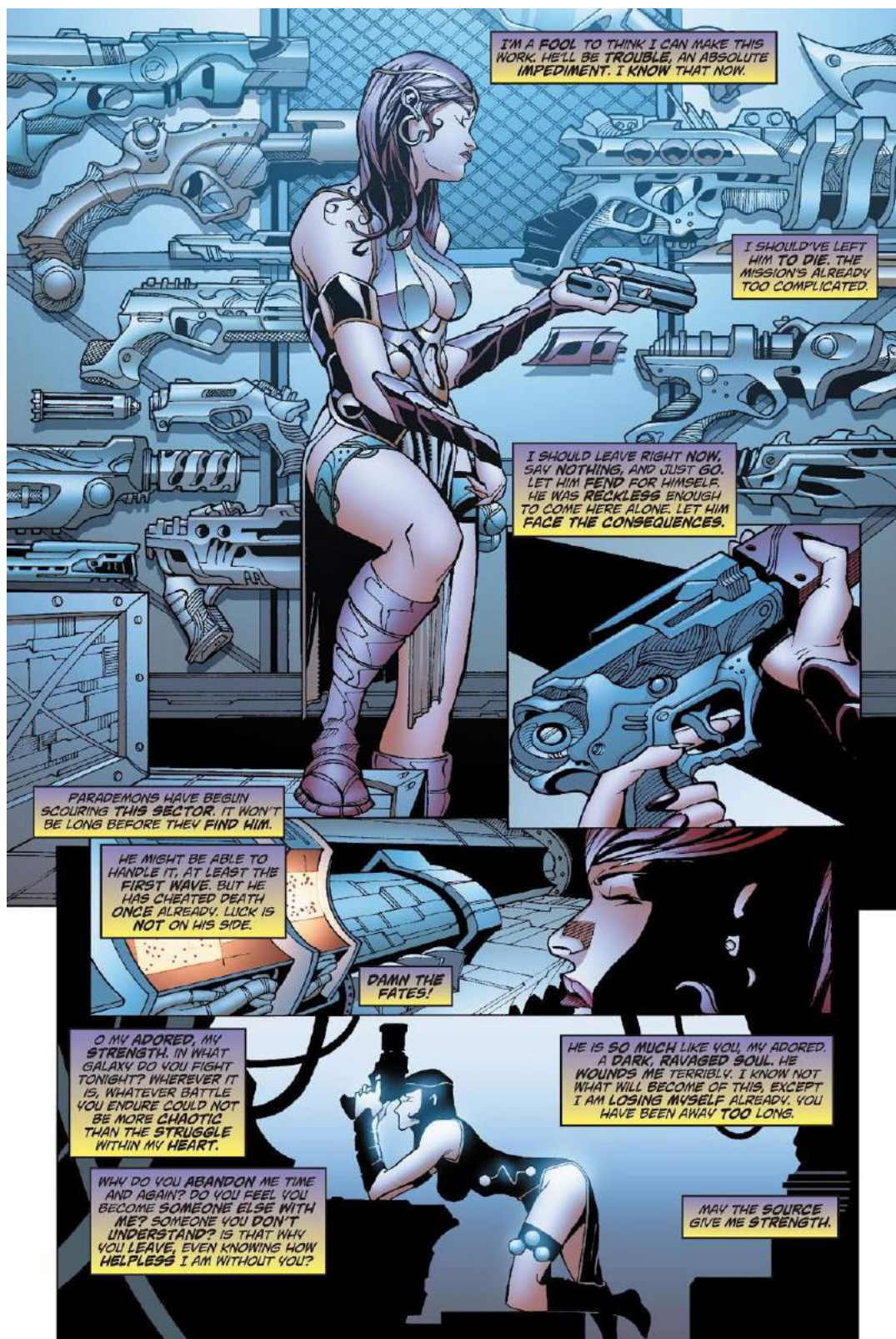


Рис. В.114. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2007, №40, р.8]





Рис. В.115. Фрагмент комікву “Adventures of Captain America” [263, 1991, №2, р.13]





Рис. В.116. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 1968, №214, р.13]



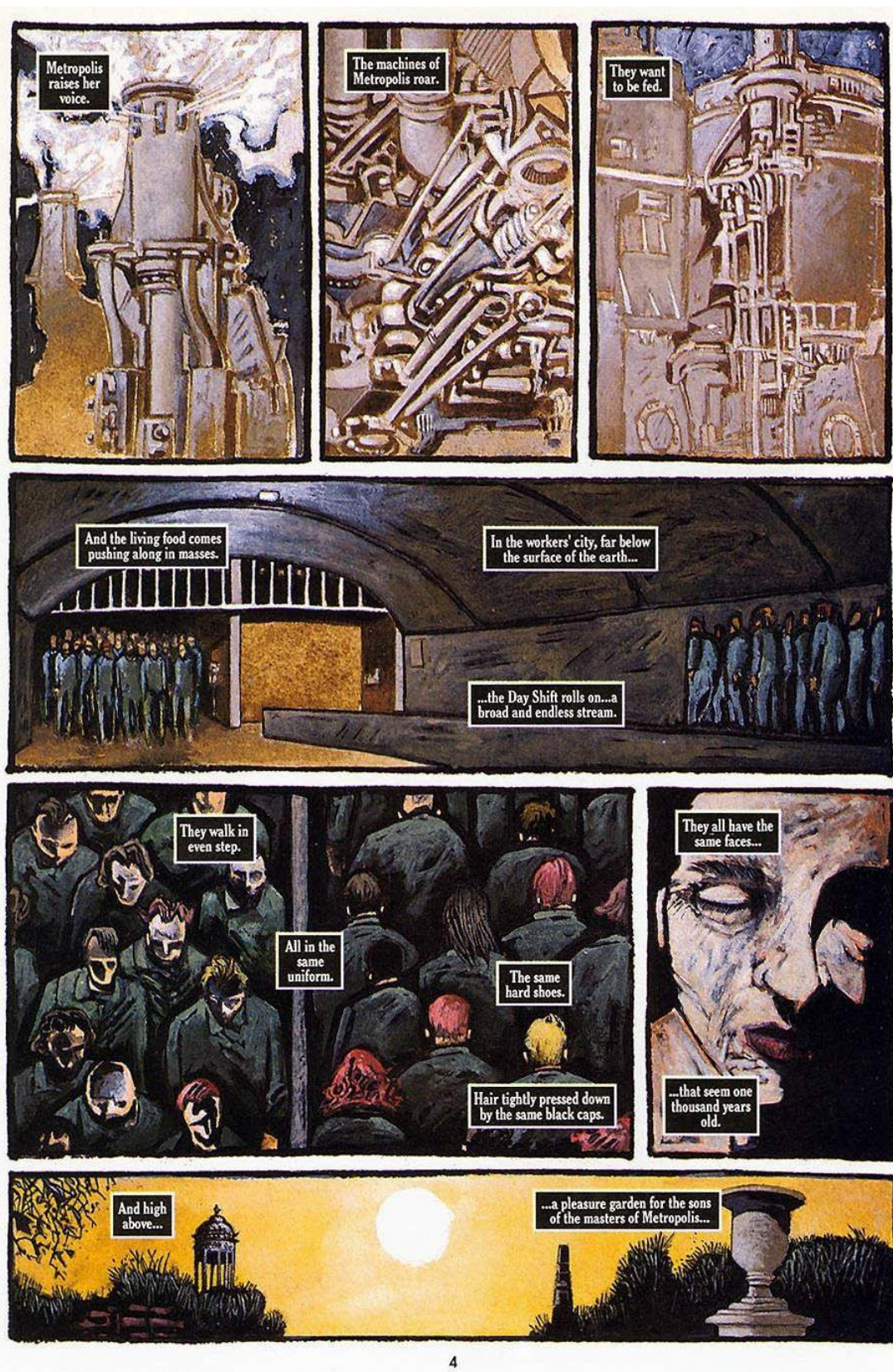


Рис. В.117. Фрагмент коміксу “Superman’s Metropolis” [287, 1996, p.7]





Рис. В.118. Фрагмент коміксу "Justice League Unlimited" [279, 2005, № 17, p.5]







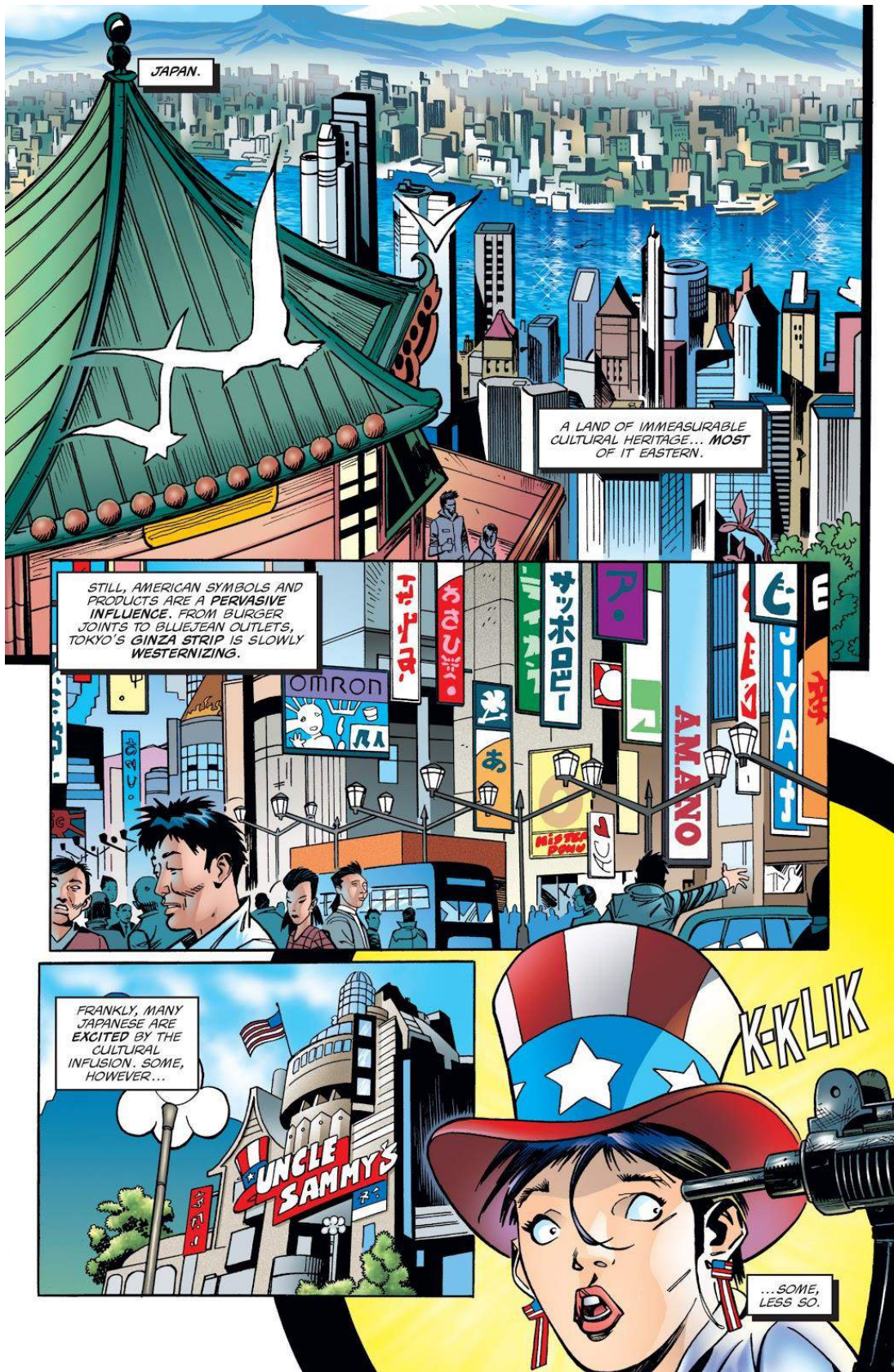


Рис. В.120. Фрагмент коміксу “Captain America” [271, 1998, № 1, р.4]





Рис. В.121. Фрагмент коміксу “Adventures of Captain America” [263, 1992, № 4, p.49]



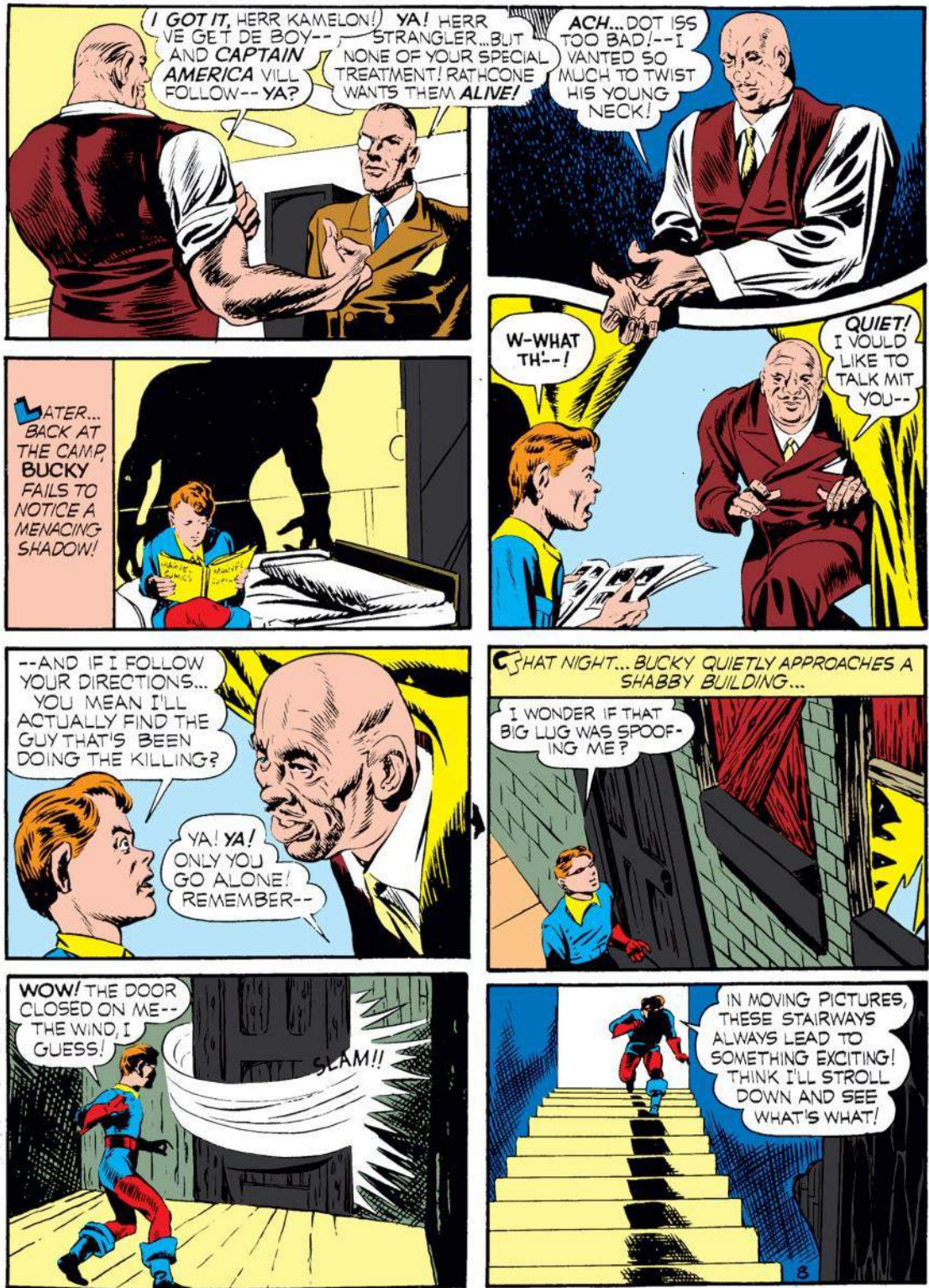


Рис. В.122. Фрагмент коміксы “Captain America Golden Age Masterworks” [271, 2005, № 1, p.26]





Рис. В.123. Фрагмент коміксу "Wonder Woman" [291, 1977, № 41, p.5]



Рис. В.124. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 1968, № 100, p.6]





Рис. В.125. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 1968, № 200, p.11]



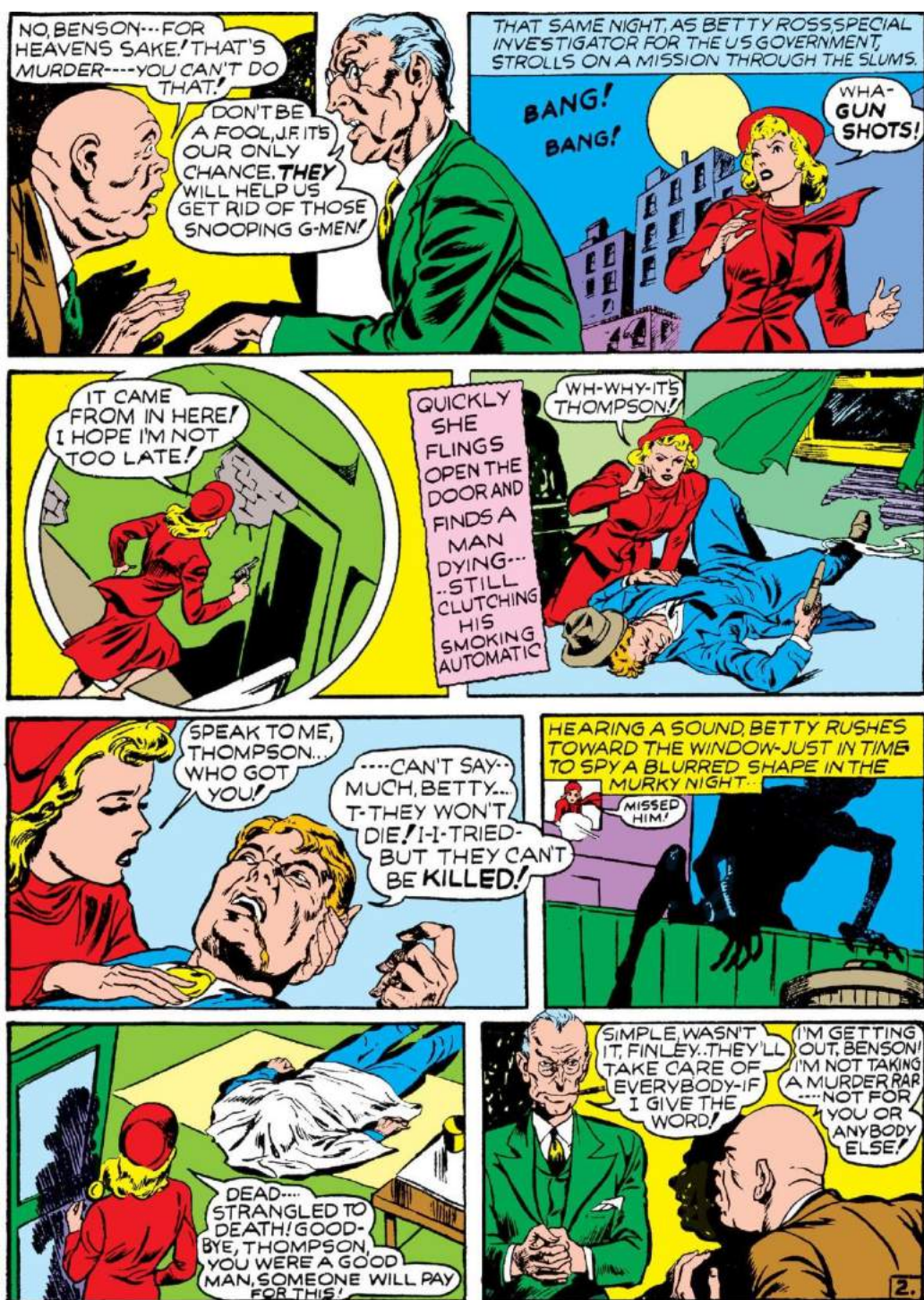


Рис. В.126. Фрагмент коміксы "Captain America Golden Age Masterworks" [272, 2005, №





Рис. В.127. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2006, № 30, р.24]





Рис. В.128. Фрагмент коміксу “ Superman/Batman” [285, 2007, № 31, р.12]





Рис. В.129. Фрагмент коміксу "Justice League of America [277, 2006, № 14, p.20]





Рис. В.130. Фрагмент коміксу “Justice League of America [277, 2006, № 15, p.2]





Рис. В.131. Фрагмент коміксы “Justice League of America [277, 2006, № 15, p.11]





Рис. В.132. Фрагмент коміксы "Captain America Golden Age Masterworks" [272, 2005, № 2, p.8]





Рис. В.133. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2007, № 31, р.6]





Рис. В.134. Фрагмент коміксу “ Superman/Batman” [285, 2006, № 27, р.18]





Рис. В.135. Фрагмент комікву "Justice League of America" [277, 2008, № 15, p.19]







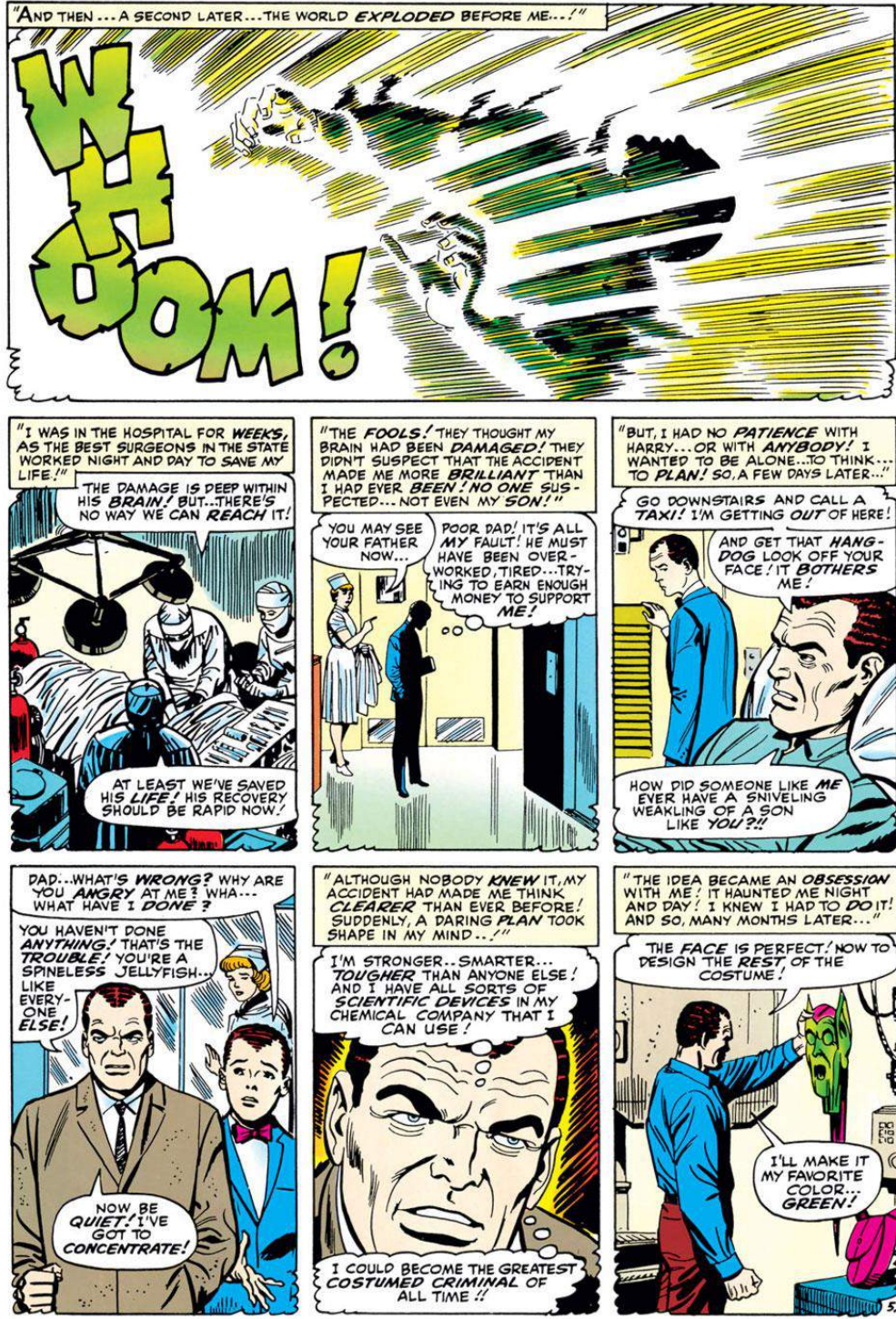


Рис. В.137. Фрагмент коміксу "The Amazing Spider-Man" [281, 1963, № 2, p.9]





Рис. В.138. Фрагмент комікву “Justice League of America” [277, 2006, № 15, p.17]



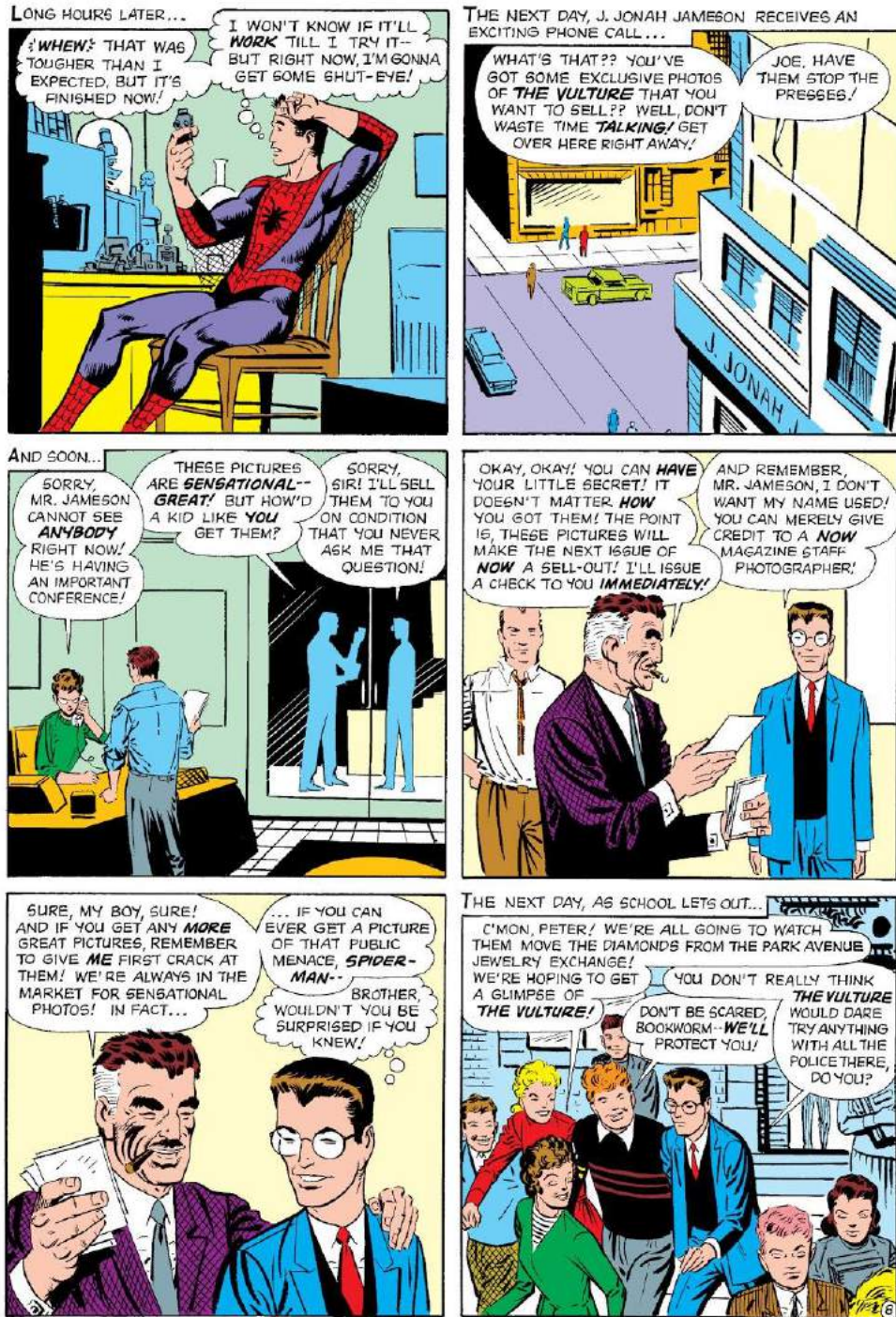


Рис. В.139. Фрагмент коміксу “ The Amazing Spider-Man” [281, 1963, № 2, p.9]





Рис. В.140. Фрагмент коміксу “ The Amazing Spider-Man” [281, 1963, № 40, p.4]



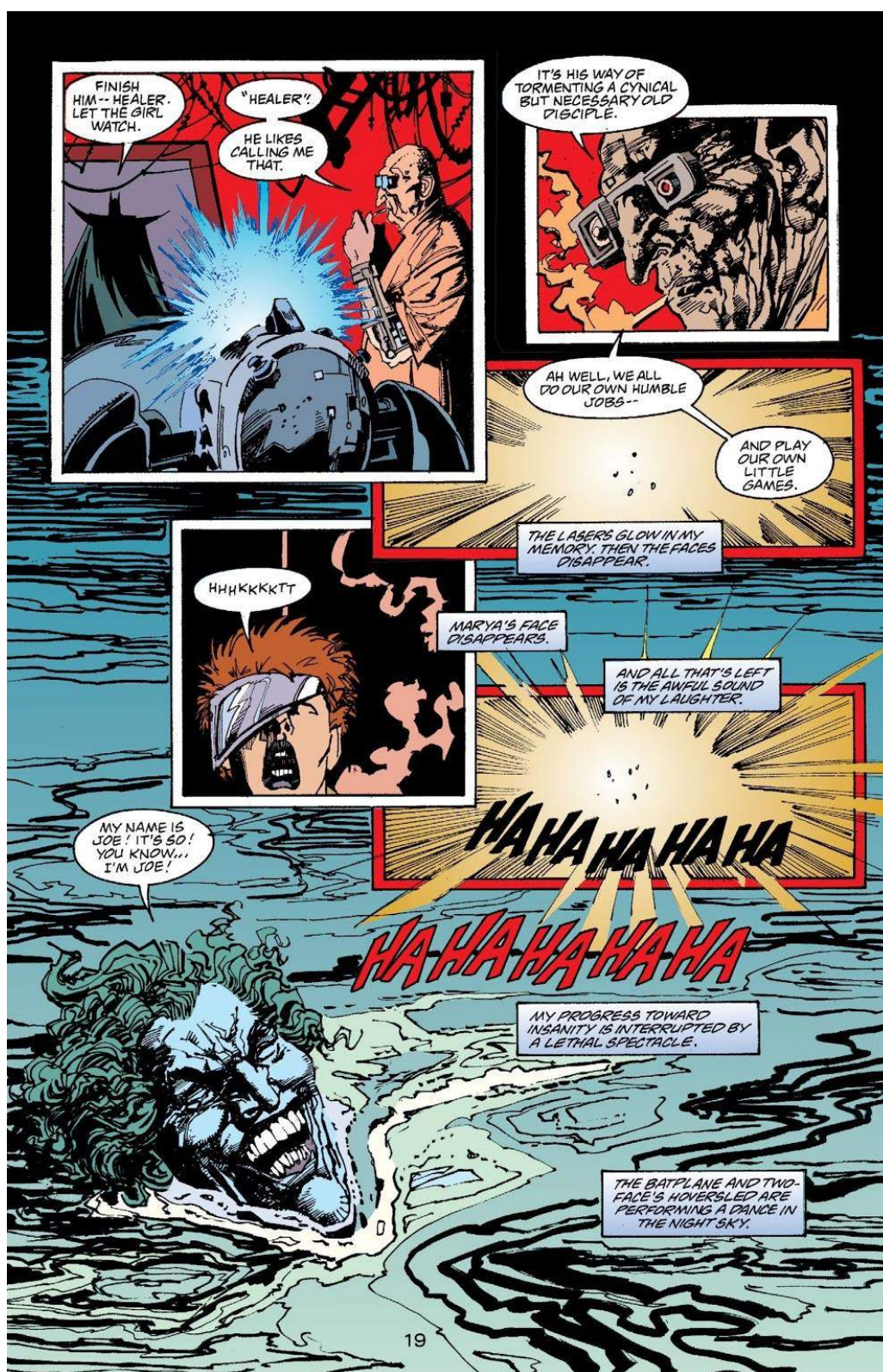


Рис. В.141. Фрагмент коміксу "Batman:I, Joker" [266, 1998, № 40, p.20]





## CAPTAIN AMERICA

### and the **SOLDIERS' SOUP**

**T**HE COLD, stark rays of an autumn moon gleamed down on the great tent city. Uncle Sam's selective service boys were asleep. Sharp deep shadows fell everywhere. An eerie, unreal quiet hung over the white mounds like a ghastly foreboding of terrible things to come.

Private Rogers stirred uneasily in his cot. His hand mechanically slid over the bed next to him—he was reassured—his young admirer, Bucky lay there, sound asleep. The soldier turned noiselessly on his cot, smil-

ingly remembering that Bucky was there because a kind hearted Colonel of an indulgent government just could not let such devotion as Bucky's go unrewarded.

With a start, Rogers sat bolt upright. He knew now why he had awakened. He missed the steady tread of the sentry. He listened—his every nerve tensed like a well strung tennis racket. No sound came to him: only the steady breathing of his boy pal. Convinced that there was some mischief afoot, he leaped from his cot.

Behind a clump of bushes, almost completely hidden by the inky shadows, Rogers' eagle-sharp eye came upon the slumped body of the sentry—dead. He straightened up to his full six feet three, a defiance blazing in his deep blue eyes, that swore an undying vengeance for the murder of his fallen comrade. He disappeared into his tent. In the twinkling of an eye, another emerged—it was the mythical CAPTAIN AMERICA. He whose deeds were the toast of the army, from the office of the secretary of War to the lowliest outpost in the steaming jungle of the far off Philippines. He stood for a moment, framed against the white of the tent, a resplendent figure in tight fitting suit of old glory, the nervous ripple of his tremendously powerful muscles plainly visible under

their RED WHITE AND BLUE covering.

Two shadowy figures were sneaking along the great cook house, among giant cook pots that looked like monster kettle drums at attention.

"Ya conked dat sentry guy too hard," whispered Slinky, squinting his one eye hard at his partner. "You didn't have to ki—"

"Freeze up dat chatter," nervously interrupted The Crusher. "If I croaked him, so what? When we gets dis soup flavored up, dere'll be plenty guys dat'll join him." He gurgled a half laugh and continued; "Dat's what soldiers is for, aint dey—to die!"

"Dis is it!" announced Crusher, as he swung back the oversized lid of one of the giant pots, and played the rays of his pencil flash on the gray-brown, thickish liquid within.

"Soup, says de Baron," he chuckled, "and soup it is." He unscrewed the cap from a small bottle, held it over the kettle, but hesitated. As though pronouncing a benediction, he leered; "As de executioner says to de guy on de hot seat, when he throws in de switch, 'Pardon me for goin' through you'."

Like a horizontal meteor, Captain America was upon him. The bottle with its death dealing fluid slithered harmlessly to the far end of the great room. With an ugly, guttural oath, The Crusher recovered from his surprise, and stealthily circled in on the Captain. His short but immensely broad, thick build did not belie his nickname. He made a quick dive at the soldier, but his powerful arms closed around thin air. The lithe, much faster man had easily eluded the clumsy lunge. In passing, the Captain laid one on the button of the gangster that should have felled an ox. But Crusher only stood there shaking his head, and swinging his long flail-like arms like a cornered, standing grizzly.

A shrill yell from Bucky, who must have followed his pal, warned Captain America just in time. He whirled—dodging, as an evil looking dirk whistled past him, its flight wind plainly audible to his super-sensitive ears. This one split second off guard was exactly what the gorilla had been hoping for.

Captain America felt himself crushed in a vise-like grip. The Crusher bent him backward—backward, fiendishly grinning into his pain wracked face the while. The soldier's breath was cut off—his lungs were bulging as though to explode—the blood pounding in his ears sounded like pistol shots. Tighter and tighter did the Crusher's embrace become. In desperation, the Captain summoned all his pent up breath into one blast, and blew it smack into the gangster's

eyes. Rasping out an oath of surprise, Crusher slackened his hold the tiniest bit. Collecting all his strength for one last-ditch effort, Captain America brought up his right knee sharply, and broke away from the death hold. After that, things happened with lightning rapidity.

Slinky had a black jack poised over The Captain's head, when Bucky jumped right into the crook's face from off a table top. Both went down in a heap of thrashing arms and legs, enlivened by some choice cussing on Slinky's part. Captain America landed two long shot punches on the Crusher's jaw, and a third, smack on the button, sent that worthy representative of the underworld, into dreamland. Really fighting mad by now, the Captain hit Slinky one that nearly tore the lone eyed bird's head off.

Soldiers swept pell mell into the cook house. One thought he saw the mythical suit of Captain America disappearing through a window, but his buddies advised him to change the brand.

Next morning the papers carried one headline: "SABOTEURS TRY TO POISON ENTIRE ARMY POST."

The whole post was standing at attention. The colonel was telling of the near crime of the previous night, for the sentry had not been killed, merely severely stunned. A confession had been forced from one of the two killers, and the entire gang was now under lock and key.

"—and to think," were the Colonel's concluding words, "That it is to the matchless bravery of Captain America that we all owe our lives. And who is this unknown hero? Who knows, he may be right here among us."

The Colonel looked sharply at Private Rogers. He could have sworn that he had seen the soldier wink at little Bucky.

★ ★



Рис. В.143. Фрагмент коміксы "Captain America Golden Age Masterworks" [272, 2005, №





Рис. В.144. Фрагмент коміксу "Superman" [284, 1939, № 1, p.17]

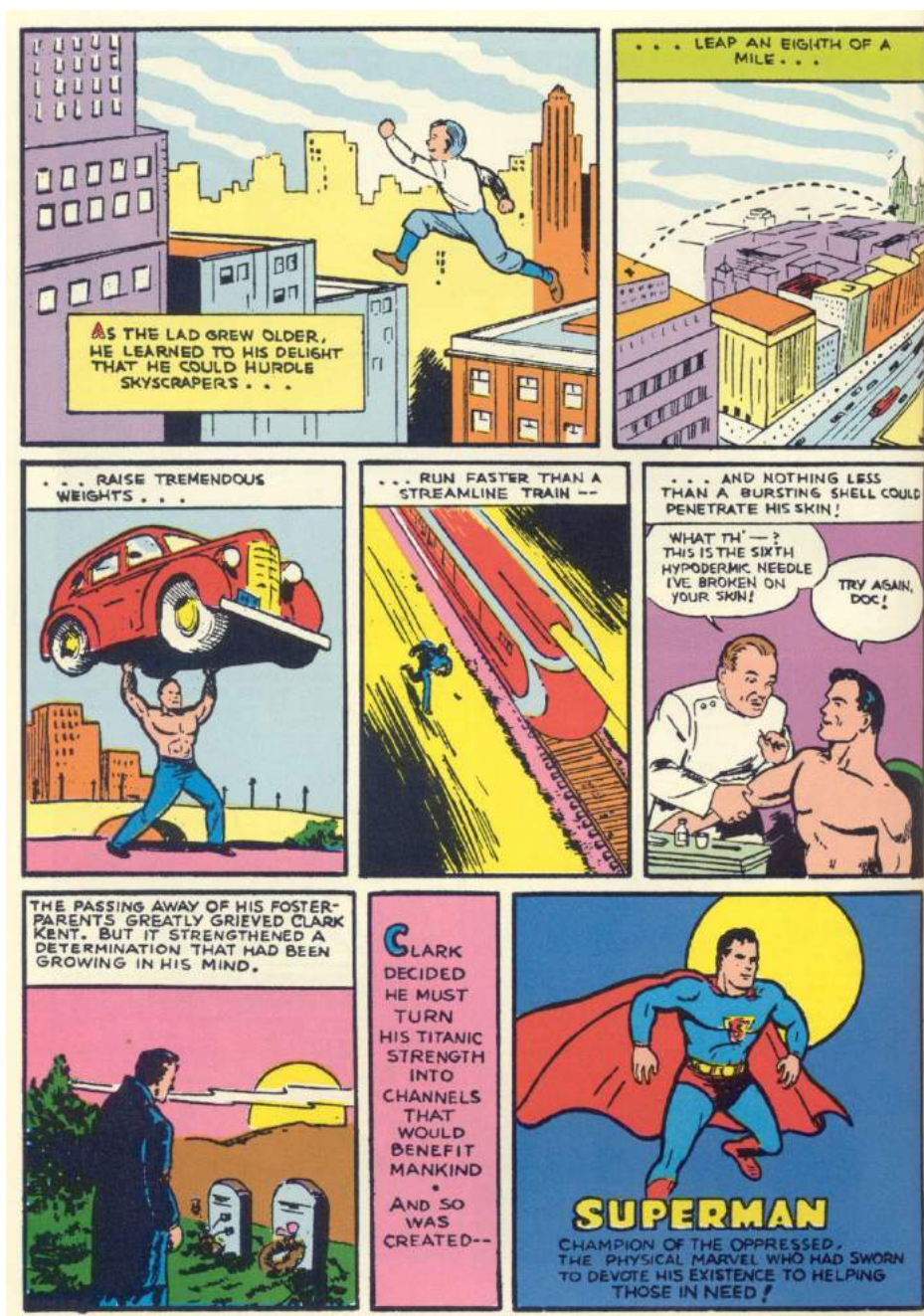


Рис. В.145. Фрагмент коміксу “ Superman” [284, 1939, № 1, р.4]



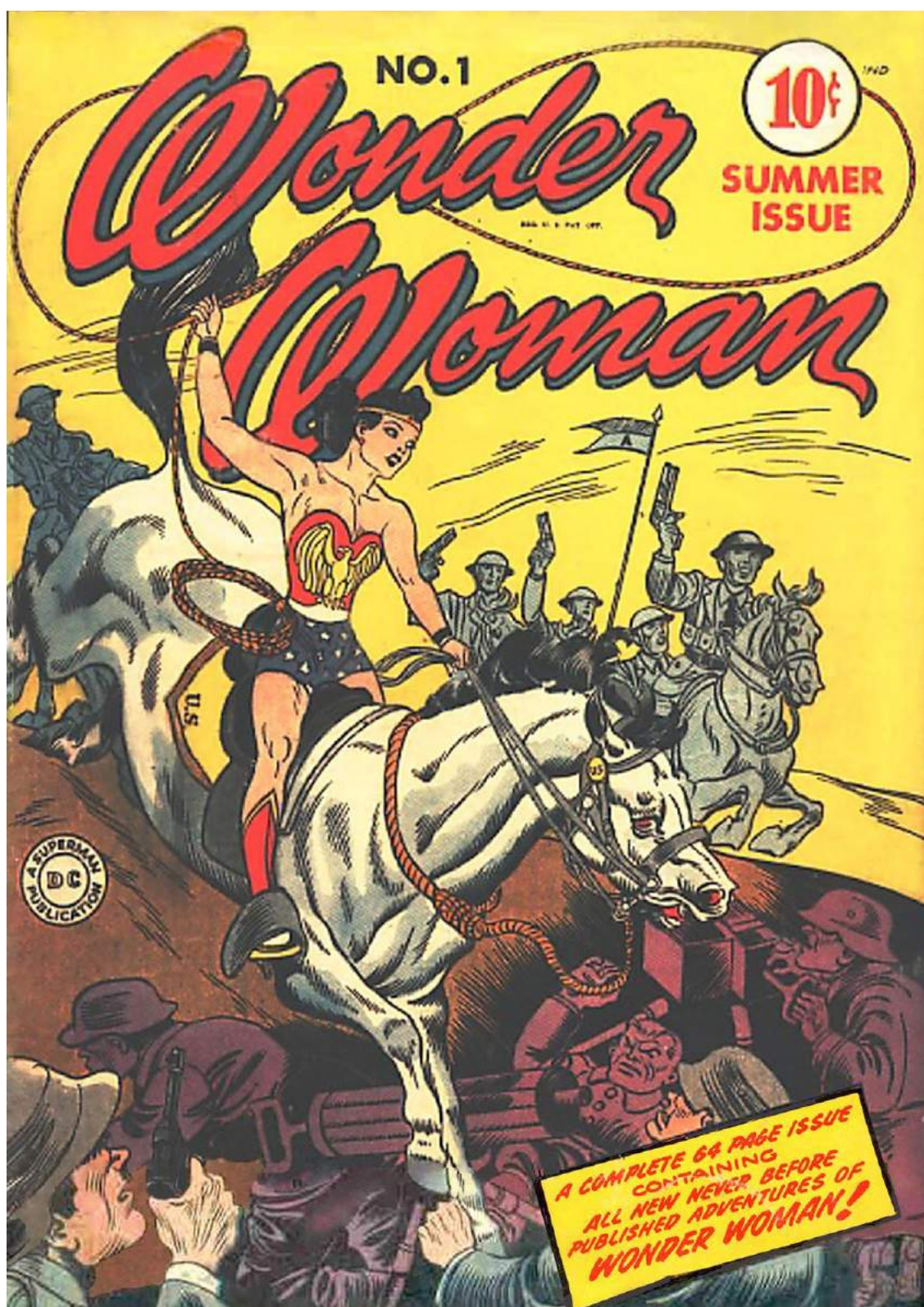


Рис. В.146. Фрагмент коміксу “Wonder Woman” [291, 1942, № 1, р.1]





Рис. В.147. Фрагмент коміксу “Wonderwoman” [291, 1977, № 12, p.12]



Рис. В.148. Фрагмент коміксу “Wonder Woman” [291, 1977, № 1, p.5]





Рис. В.149. Фрагмент коміксу "Wonder Woman" [291, 1942, № 1, p.4]



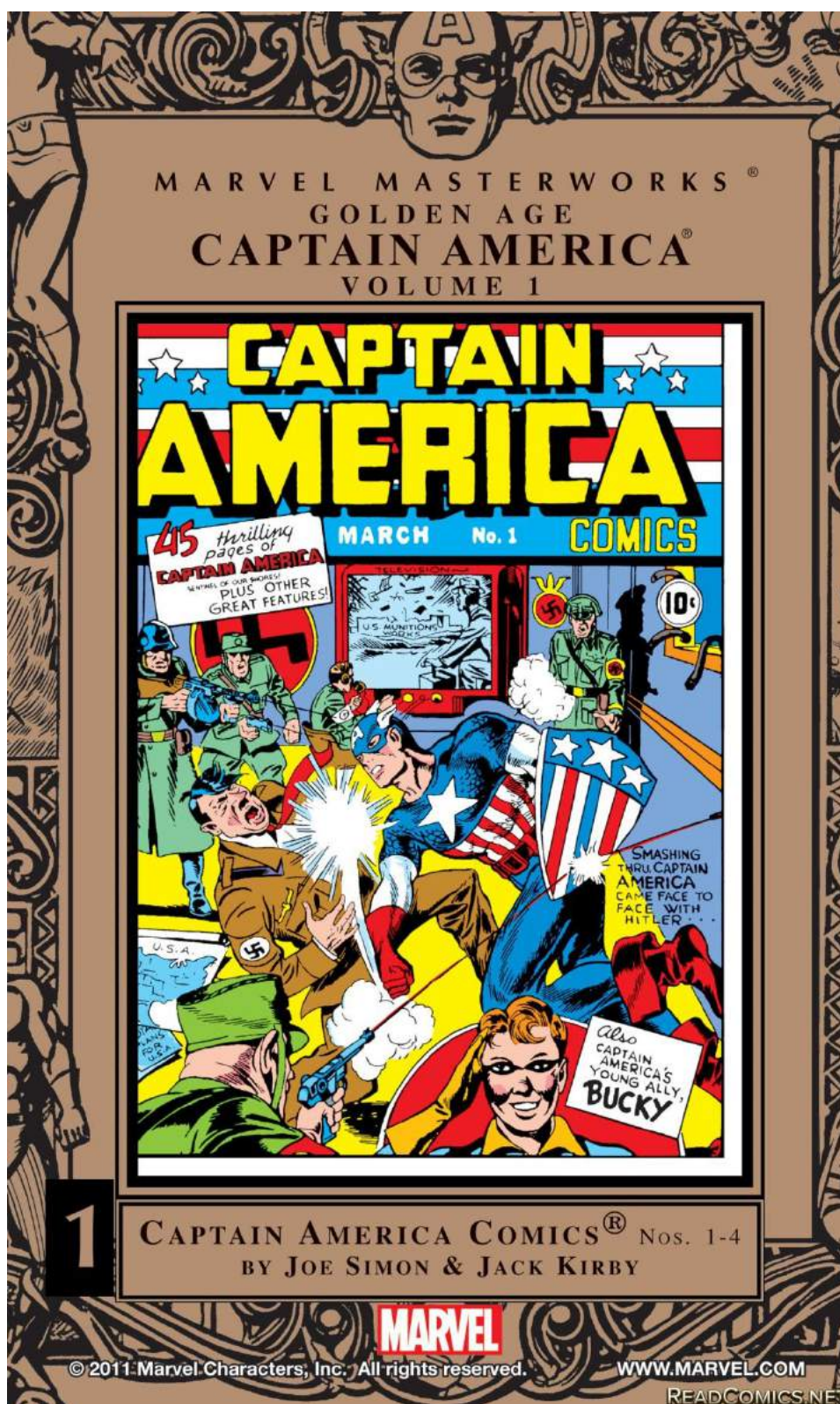


Рис. В.150. Фрагмент коміксу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 1, p.1]





Рис. В.151. Фрагмент коміксу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 2, p.19]





Рис. В.152. Фрагмент коміксу "Captain America Golden Age Masterworks" [272, 2005, №

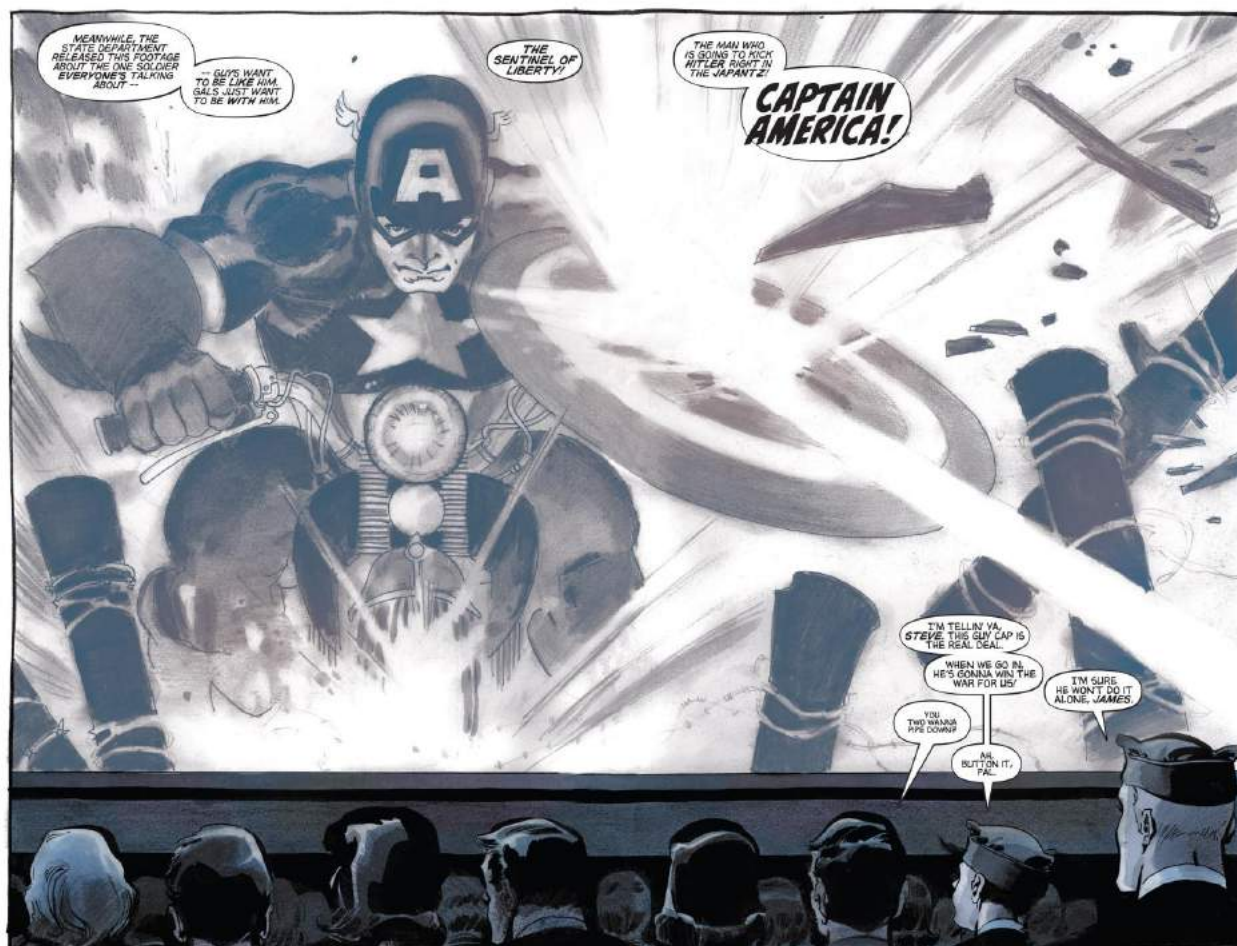


Рис. В.153. Фрагмент коміксу "Captain America White" [274, 2008, № 1, р.25]





Рис. В.154. Фрагмент коміксы "Justice League of America: The Atom Rebirth" [278, 2017, р.22]





Рис. В.155. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 2013, № 23, р.6]





Рис. В.156. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2005, № 20, р.9]



1941! The world at war! And in a secret laboratory, frail Steve Rogers became the American super-soldier! For four thrilling years, he fought the Axis powers—until a freak stroke of fate threw him into *suspended animation*. He woke in the mid-1960s, a man twenty years out of his time. Since that fateful day, Steve Rogers has sought his *destiny* in this brave new world.

Stan Lee PRESENTS: **CAPTAIN AMERICA** AND THE **FALCON**™

EDITED, WRITTEN AND DRAWN BY: **JACK KIRBY** / INKED AND LETTERED BY: **MIKE ROYER** / COLORED BY: **G. ROUSSOS** / UNFETTERED BY: **ARCHIE GOODWIN**

**I**N SHIELD'S BAG OF MOST URGENT CASES, FILE 116 HEADS THE LIST. FORESTS AND RIVERS THROUGHOUT THE GLOBE ARE YIELDING STRANGE MONSTROSITIES... AND TOP FIELD AGENTS ARE DYING IN THEIR CAPTURE! SOMEONE IS PLAYING FRANKENSTEIN WITH THE WORLD! HIS NAME IS ARNIM ZOLA--MANIPULATOR OF LIFE, AND OWNER OF A NEW SOURCE OF RAW MATERIAL FOR HIS EXPERIMENTS--CAPTAIN AMERICA!! READ ON... IT'S--



Рис. В.157. Фрагмент коміксу “Captain America” [271, 1977, № 210, р.2]





Рис. В.158. Фрагмент коміксу “Captain America” [271, 1977, № 205, р.2]



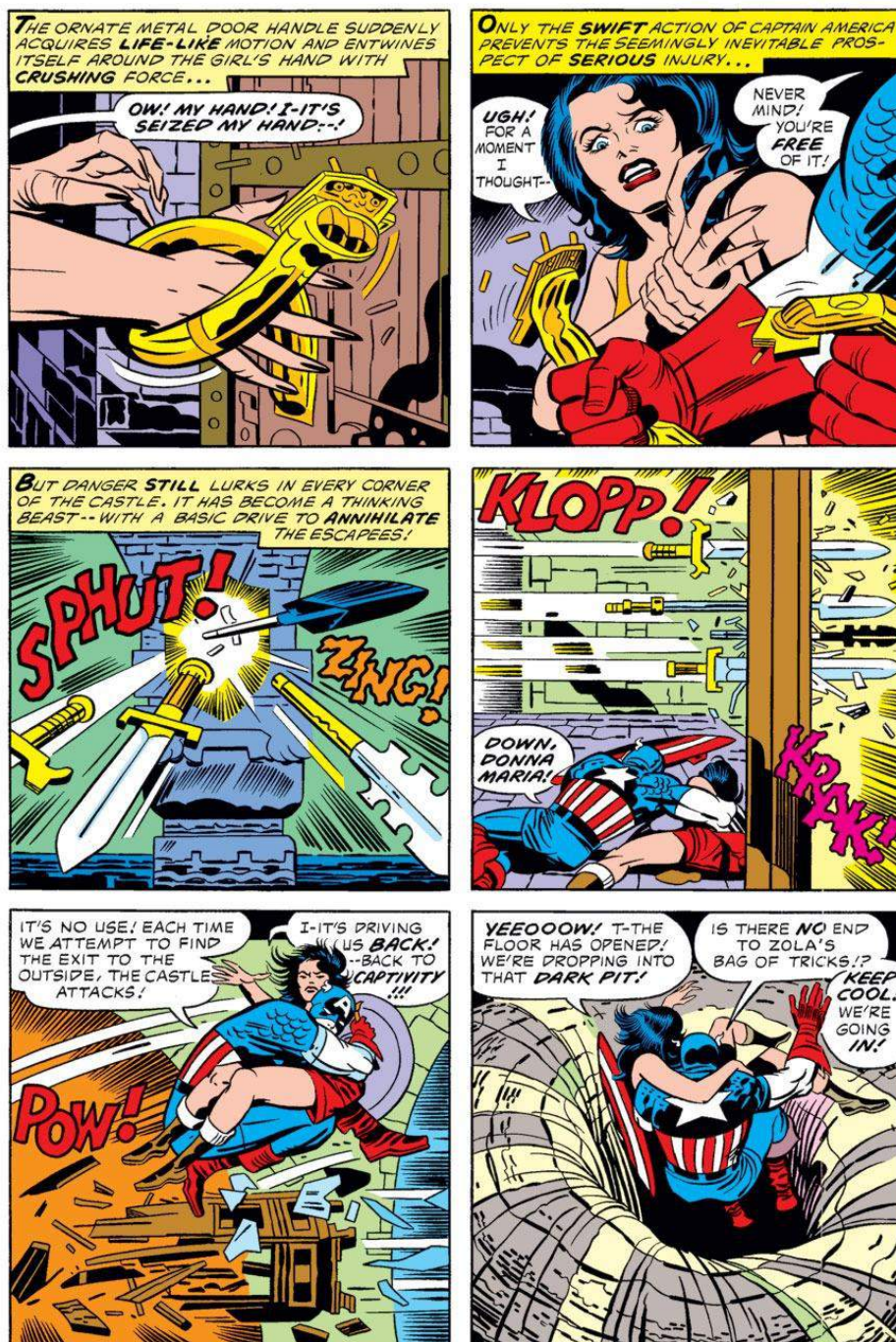


Рис. В.159. Фрагмент коміксу "Captain America 271" [238, 1977, № 211, p.10]





Рис. В.160. Фрагмент коміксу "Justice League" [275, 2016, № 11, р.8]





Рис. В.161. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2005, № 21, p.10]





Рис. В.162. Фрагмент коміксу “Batman: Odyssey” [269, 2010, № 3, р.21]





Рис. В.163. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2005, № 21, р.18]





Рис. В.164. Фрагмент коміксу “Batman: Odyssey” [269, 2010, № 2, р.18]





Рис. В.165. Фрагмент коміксу “ Superman/Batman” [285, 2005, № 15, p.10]





Рис. В.166. Фрагмент коміксу “ Superman/Batman” [285, 2005, № 21, p.16]





Рис. В.167. Фрагмент коміксу “Captain America Golden Age Masterworks” [272, 2005, № 1, p.28]



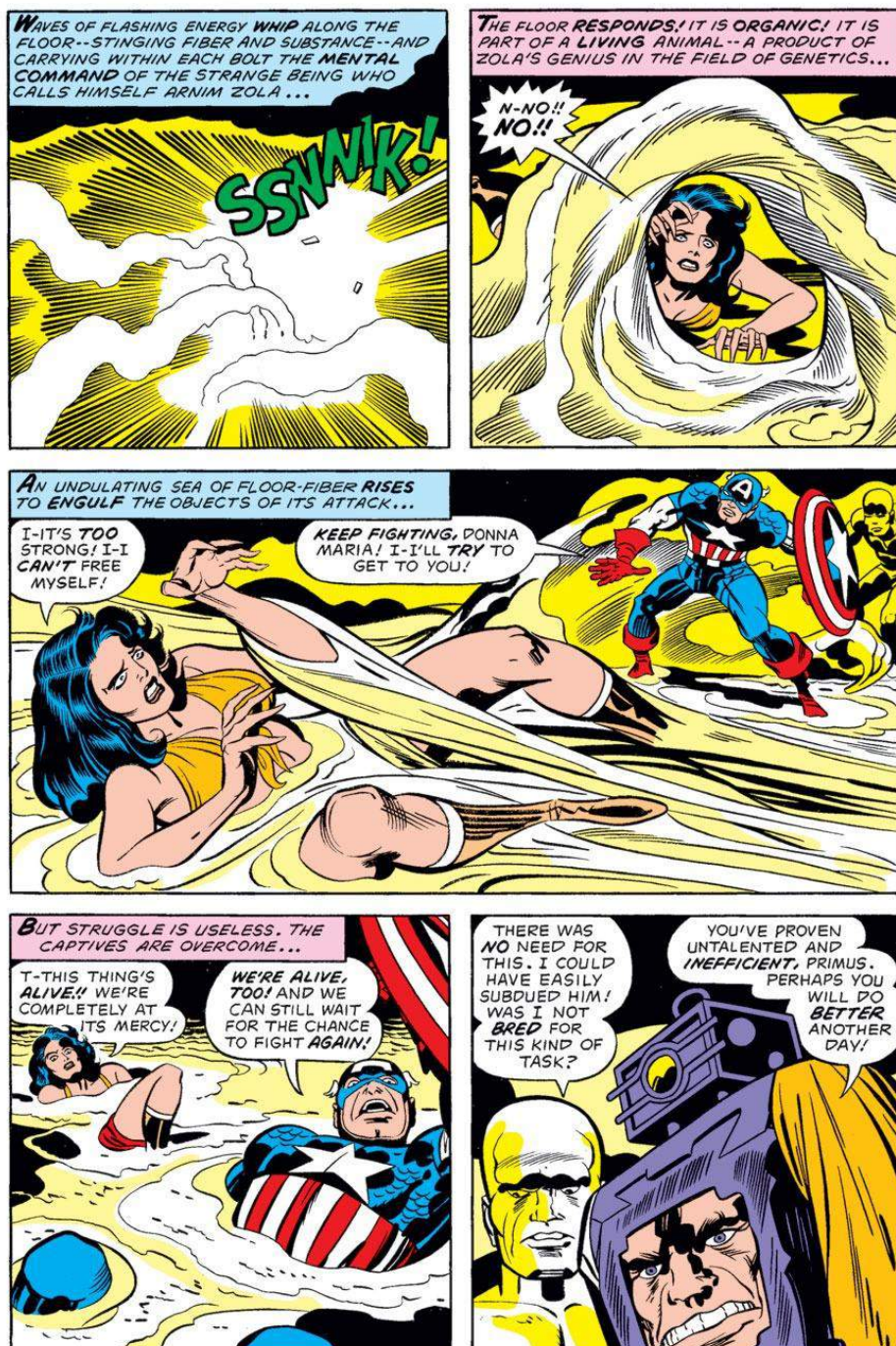


Рис. В.168. Фрагмент коміксу "Captain America Golden Age Masterworks" [271, 2005, № 210, p.4]





Рис. В.169. Фрагмент коміксу "Captain America" [271, 1973, № 110, p.7]





Рис. В.170. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2005, № 19, p.2]



Рис. В.171. Фрагмент коміксу “ Captain America Golden Age Masterworks ” [272, 2005, № 1, p.8]





Рис. В.172. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2005, № 15, р.15]



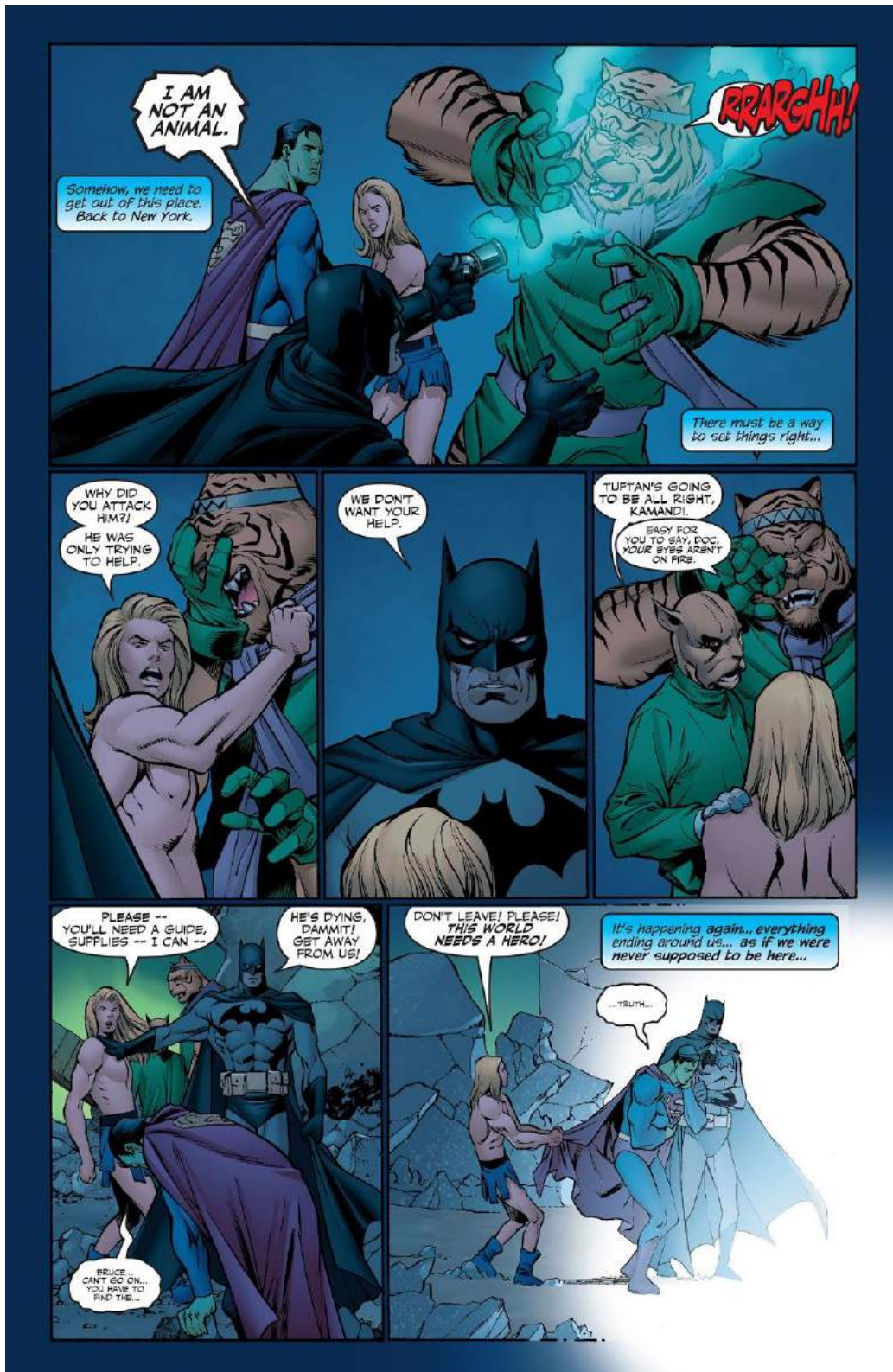


Рис. В.173. Фрагмент коміксу “Superman/Batman” [285, 2005, № 16, р.7]

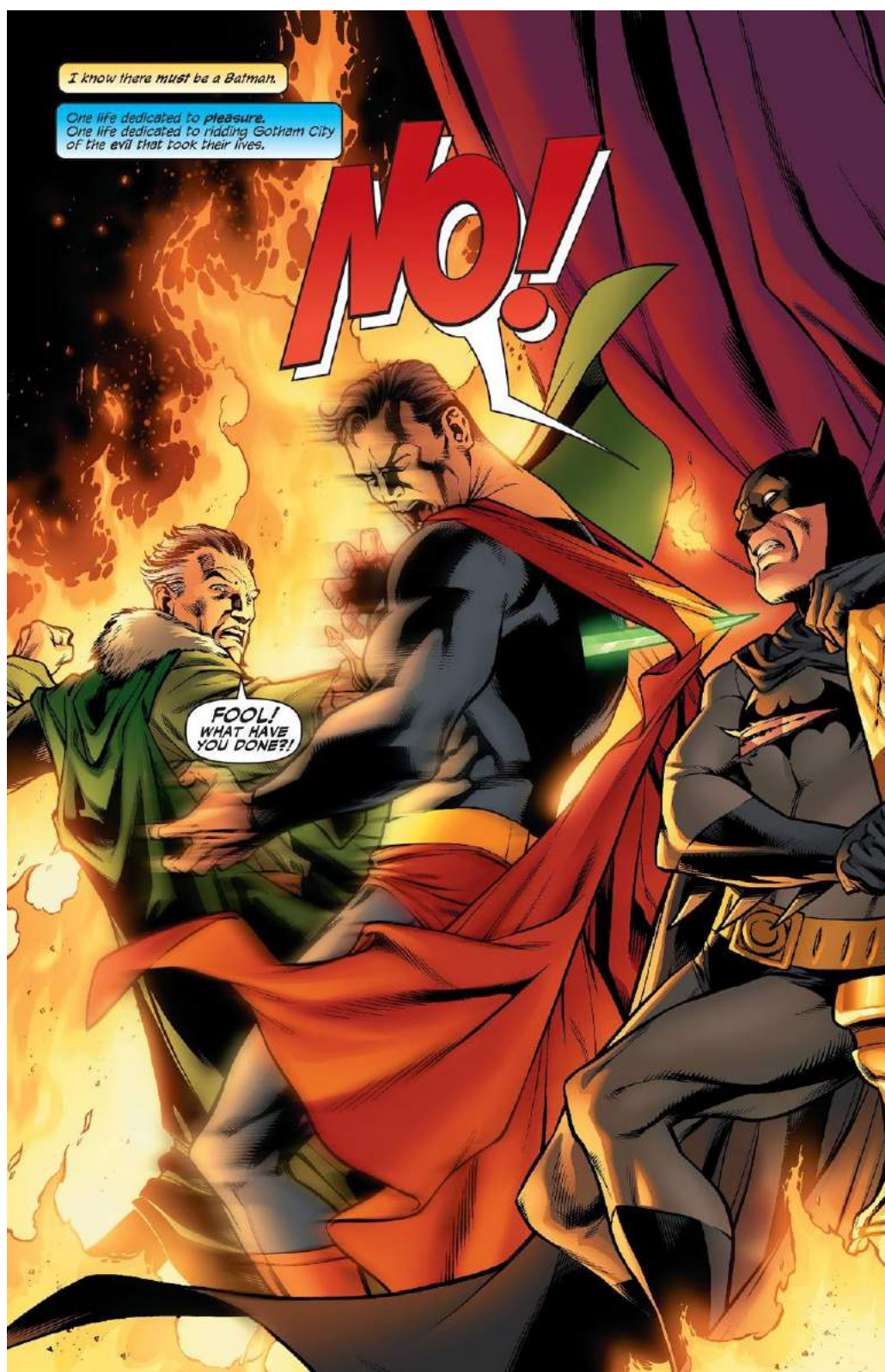


Рис. В.174. Фрагмент коміксу “ Superman/Batman” [285, 2005, № 18, p.9]





Рис. В.175. Фрагмент коміксу “ Superman/Batman” [285, 2005, № 20, p.8]



Рис. В.176. Фрагмент коміксу “Justice League of America Atom Rebirth” [278, 2017, № 20, p.12]



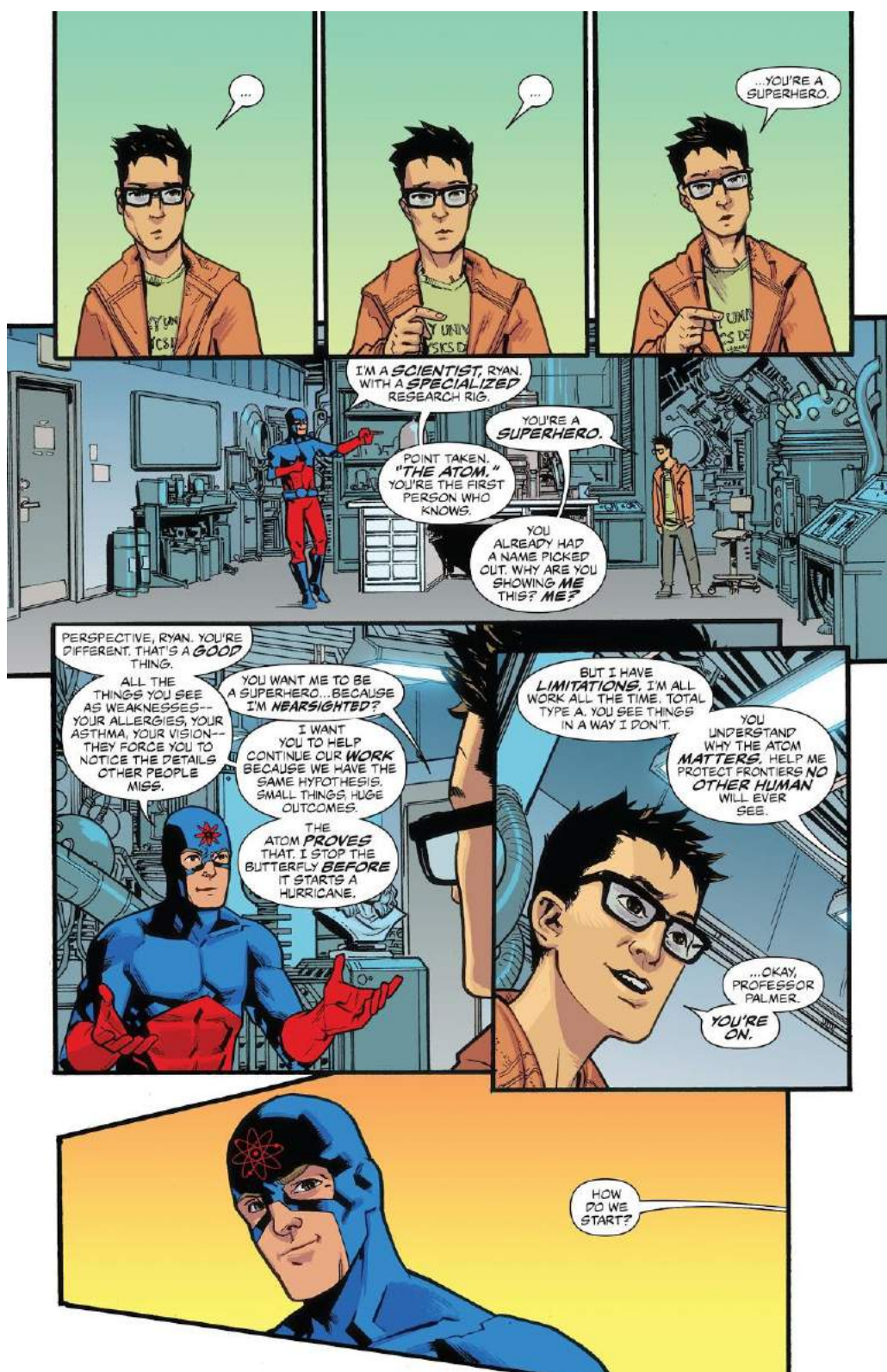


Рис. В.177. Фрагмент коміксу “Justice League of America Atom Rebirth” [278, 2017, № 20, p.14]





Рис. В.178. Фрагмент коміксу “ Justice League of America” [277, 2015, № 10, р.13]





Рис. В.179. Фрагмент коміксу “Justice League of America” [277, 2006, № 12, p.14]





Рис. В.180. Фрагмент коміксу “ Superman Secret Files” [289, 1998, № 1, p.9]





Рис. В.181. Фрагмент коміксу “ Superman/Batman” [285, 2004, № 10, р.2]



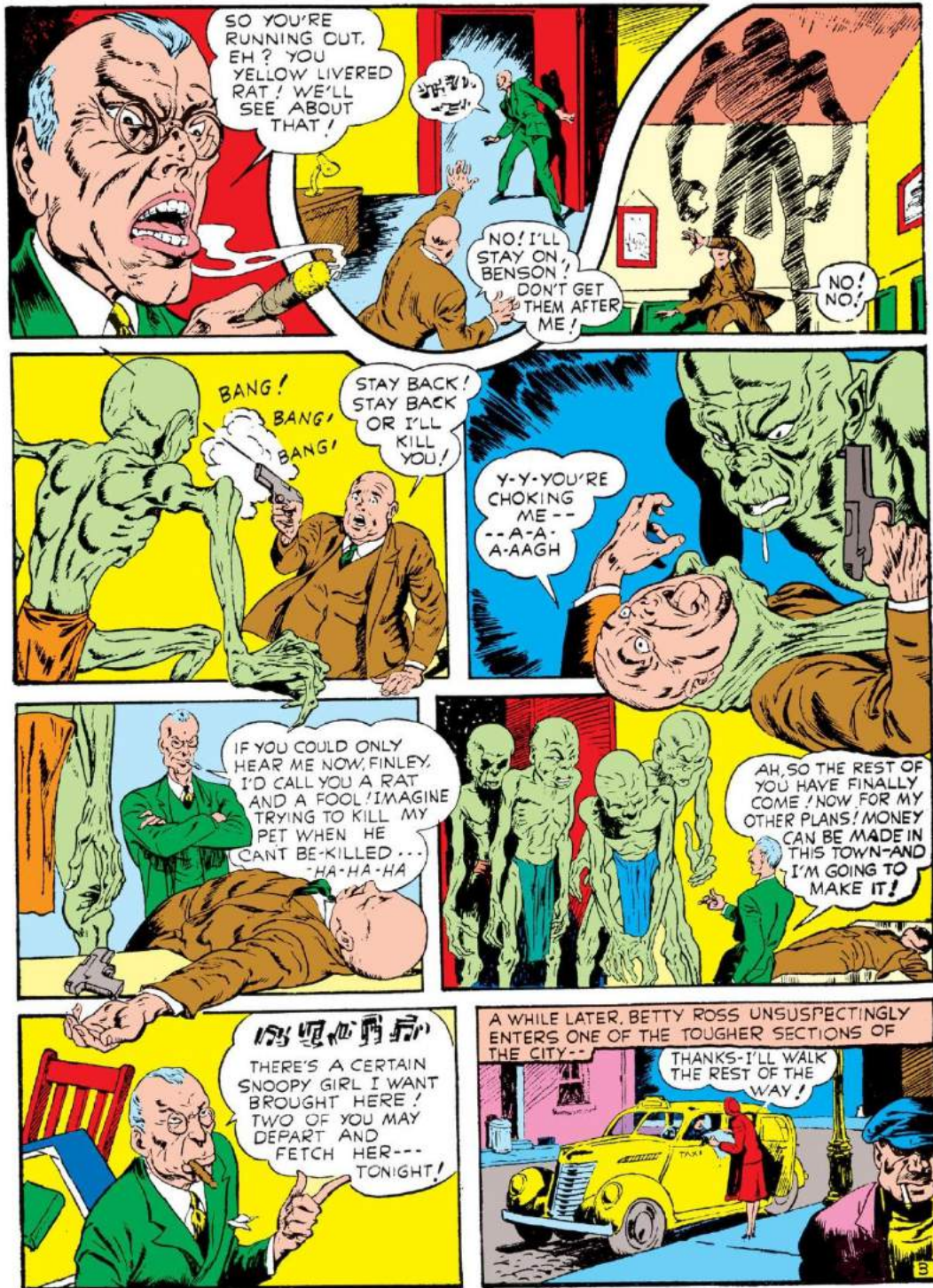


Рис. В.182. Фрагмент коміксу “ Captain America Golden Age Masterworks ” [272, 2005, № 2, р.5]





Рис. В.183. Фрагмент коміксу “ Captain America Golden Age Masterworks ” [272, 2005, № 2, p.10]





Рис. В.184. Фрагмент коміксу “ Superman/Batman” [285, 2007, № 31, p.16]





Рис. В.185. Фрагмент комікесу “ Captain America Golden Age Masterworks ” [272, 2005, № 1, p.59]





Рис. В.186. Фрагмент коміксу "Superman/Batman" [285, 2006, № 28, р.3]



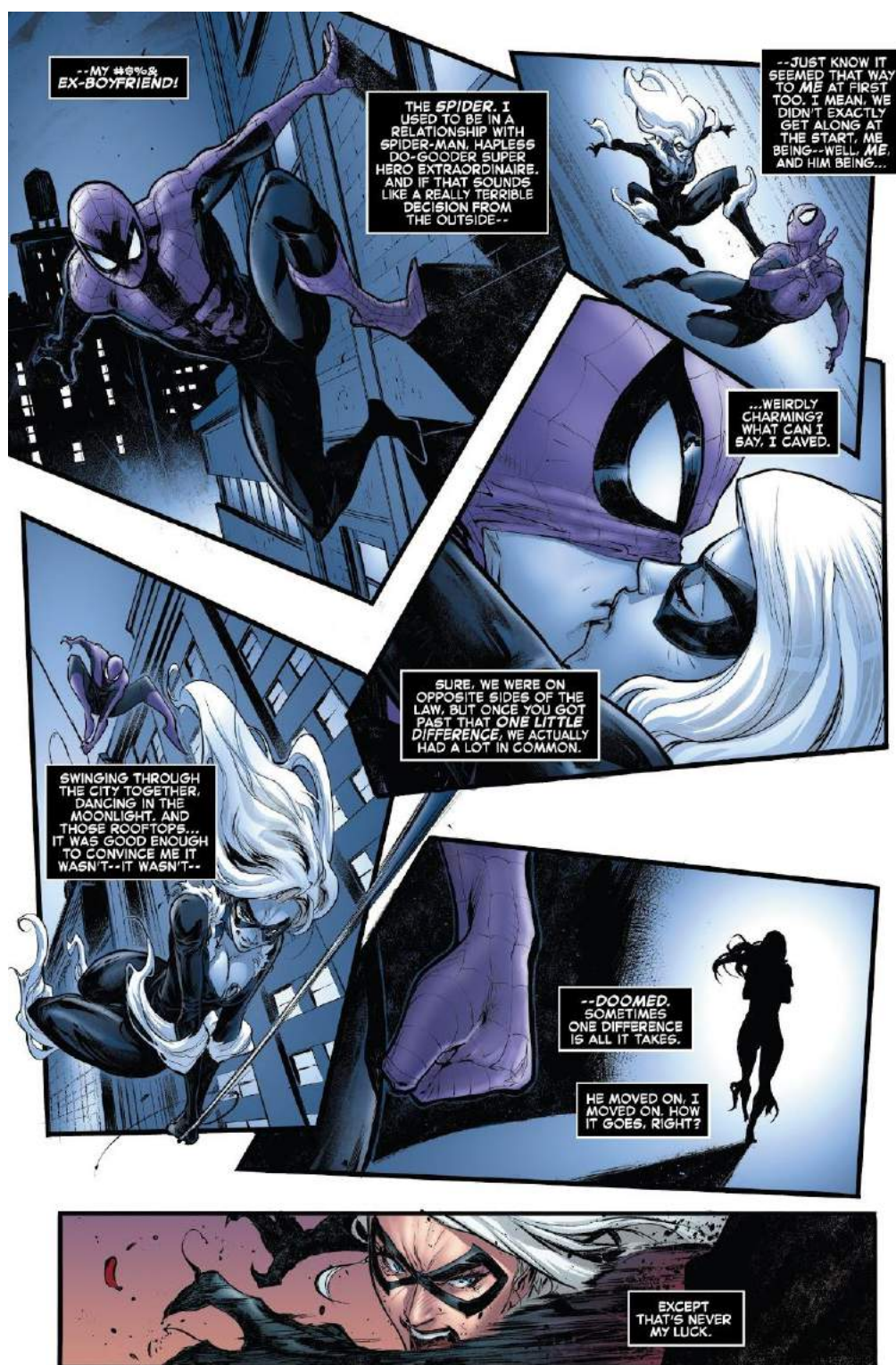


Рис. В.187. Фрагмент коміксу “The Amazing Spider-Man” [281, 2018, № 16.HU, p.4]





Рис. В.188. Фрагмент коміксу "The Amazing Spider-Man" [281, 2018, № 14, р.3]



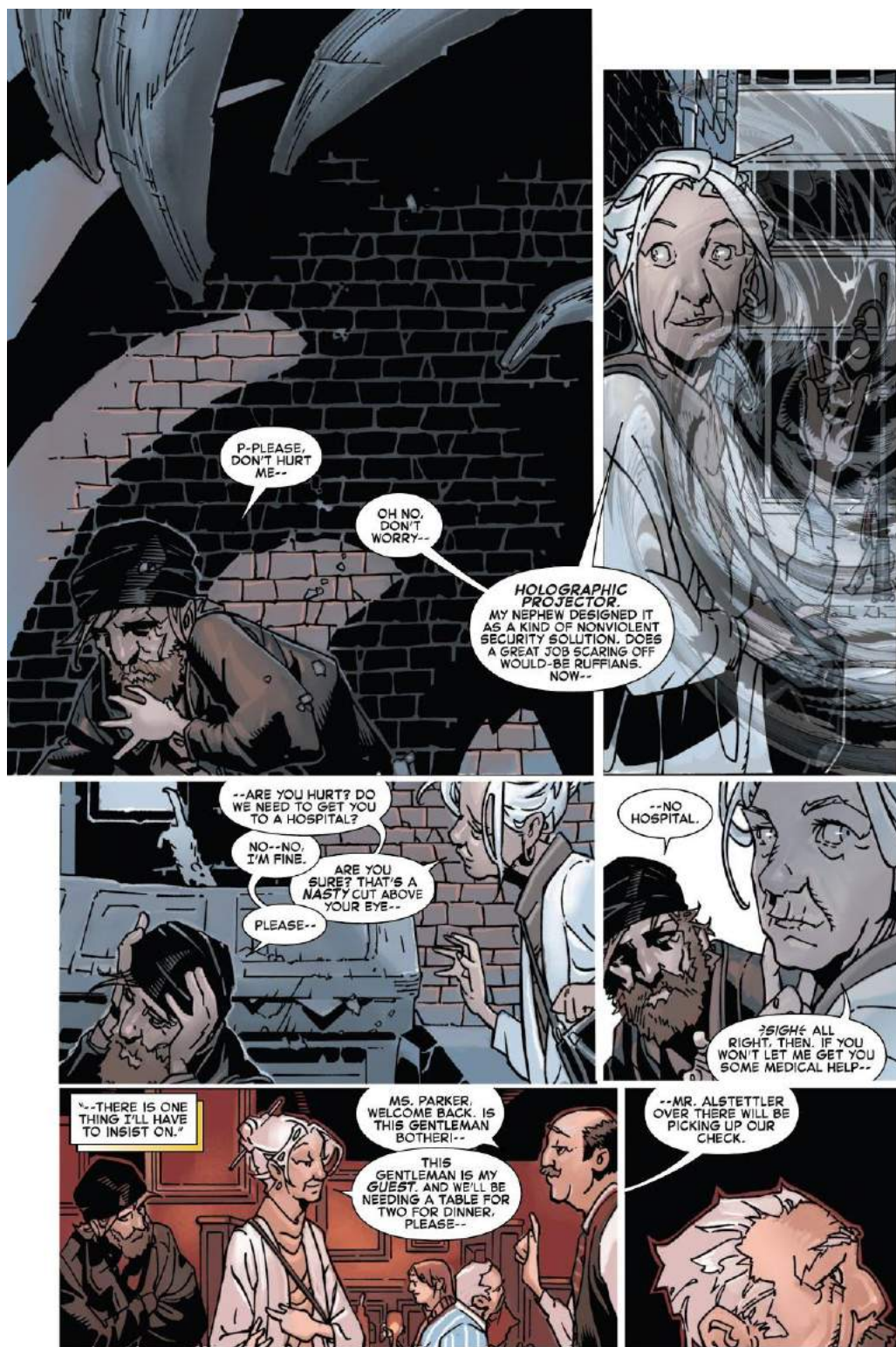


Рис. В.189. Фрагмент коміксу “The Amazing Spider-Man” [281, 2018, № 14, p.13]