

10. Блох М.Я. Диктема в уровневой структуре языка. *Вопросы языкознания*. Москва, 2000. № 4. С. 56–67.
11. Валгина Н.С. Теория текста. Москва : Логос, 2004. 280 с.
12. Блох М.Я. Теоретические основы грамматики. Москва : Высшая школа, 2004. 237 с.
13. Шайкевич А.Я. Дистрибутивно-статистический анализ текстов : автореф. дис. на соиск. учен. степени д-ра филол. наук : спец. 10.02.21 «Прикладная и математическая лингвистика». Ленинград, 1982. 35 с.
14. Щербик В.Р. Единицы текста и их семантическая организация (на материале английских коротких рассказов) : автореф. дис. на соиск. учен. степени канд. филол. наук : спец. 10.02.04 «Германские языки». Москва, 1993. 16 с.
15. Halliday M.A.K. *Linguistic Function and Literary Style / Explorations in the Functions of Language*. London, 1974.

УДК 161.26: 81'373.612.2:003.07:7.017.4

ЛІНГВАЛЬНИЙ ТА ЕКСТРАЛІНГВАЛЬНИЙ ІНВЕНТАР В АНГЛОМОВНОМУ КОМІКСІ

LINGUAL AND EXTRA-LINGUAL INVENTORY IN ENGLISH-LANGUAGE COMICS

Івасишин М.Р.,

orcid.org/0000-0003-4368-7589

здобувач кафедри англійської філології

*Прикарпатського національного університету
імені Василя Стефаника*

У статті розглядаються лінгвальні та екстралінгвальні засоби вираження мультимодальності в англomовному коміксі в якості візуально-графічного тексту. В статті на прикладі англomовних коміксів висвітлюються вербальний, вербально-невербальний та невербальний інвентар текстового простору. Кожен вищезазначений інвентар характеризується конкретною перспективою реалізації. Взаємозв'язок лінгвальних та екстралінгвальних елементів в англomовному коміксі забезпечує когерентність текстового простору в стилістичному та логіко-стилістичному аспектах. Крім того, такий взаємозв'язок вдосконалює структуру, інформативність, цілісність та зв'язність коміксу.

Ключові слова: модальність, дейксис, метафора, шрифт, колір.

В статье рассматриваются лингвальные и экстралингвальные средства мультимодальности в англоязычном комиксе в качестве визуально-графического текста. В статье на примере англоязычных комиксов представляются вербальный, вербально-невербальный и невербальный инвентар текстового пространства. Каждый вышеупомянутый инвентар характеризуется конкретной перспективой реализации. Взаимосвязь лингвальных и экстралингвальных элементов в англоязычном комиксе обеспечивает когерентность текстового пространства в стилистическом и логико-стилистическом аспектах. Кроме того, такая взаимосвязь совершенствует структуру, информативность, целостность и связность комикса.

Ключевые слова: модальность, дейксис, метафора, шрифт, цвет.

The article deals with the linguistic and extra-linguistic means of multimodality in English-language comics as visual graphic texts. The article demonstrates the examples of verbal, verbal-non-verbal and non-verbal inventory (of multimodality) taken from DC and Marvel Comics. Each inventory is characterized by specific implementation. The interconnection of linguistic and extra-linguistic elements in English-language comics ensures the coherence of textual space in terms of stylistic and logical-stylistic aspects. In addition, such interconnection improves the structure, informational content, integrity and connectivity of comics.

Key words: modality, deixis, metaphor, font, color.

Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Англomовний комікс, як мультимодальний текст, має складну семіотичну систему, яка охоплює сукупність модусів, функціонування яких зводиться до передачі повідомлення із різних перспектив оповіді. Різноманіття перспектив оповіді сприяє комунікативній узго-

дженості та цілісності текстового простору. Усі фрагменти англomовного коміксу є результатом мультимодальної комунікації між автором та читачем крізь призму застосування вербальних та невербальних елементів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема функціонування засобів мультимодальності досліджується багатьма вітчизняними

та зарубіжними лінгвістами. До них належать М. Галлідей, Дж. Бейтман, Дж. Делін, Дж. Лайонз, а також І. Бехта, Н. Гудзь, Н. Драган-Іванець та інші.

Визначення особливостей реалізації засобів мультимодальності сприяє розкриттю нерозривного зв'язку між мисленнєво-мовленнєвою діяльністю людини та екстралінгвальним контекстом, необхідністю осмислення і розгляду як мовних, так і позамовних явищ в антропоцентричній парадигмі. Тому, необхідно виявити мультимодальні засоби, які реалізуються у вербальній, вербально-невербальній та невербальній площинах текстового простору та з'ясувати їхнє співвідношення в англомовному коміксі.

Постановка завдання. Для вирішення проблеми необхідно здійснити огляд зарубіжних та вітчизняних праць із досліджуваної проблеми, дати визначення мультимодального тексту, визначити засоби прояву мультимодальності у вербальній, вербально-невербальній та невербальній площинах текстового простору англомовного коміксу. Матеріалом дослідження є англомовний комікс про супергероя, вибір якого зумовлений актуальністю даної тематики.

Виклад основного матеріалу. Новий етап у дослідженні явища мультимодальності пов'язаний із розробкою та використанням сучасних технологій у процесі комунікації. Найбільша присутність мультимодальних засобів комунікації простежується у візуально-графічному тексті, зокрема в англомовному коміксі. Мультимодальний текст сприймається як полікодове утворення, яке містить засоби різних семіотичних систем, а це передусім взаємодія вербальних та візуальних компонентів [2]. Мультимодальний підхід розглядає комунікацію як утворення, яке визначається як мовними, так і екстра мовними чинниками [7, р. 10].

Семіотичні системи можуть сприйматися різними способами, оскільки їхнє вживання автором може переплітатися. Семіотичні системи створюють інтеркомунікацію, формують поняття та здійснюють організацію та структурування тексту. Комікс, як мультимодальний візуально-графічний текст, містить вербальну та візуальну складові, які утворюють єдине ціле і продукують прагматичну дію на читача.

Вербальними компонентами кадру коміксу є слова, речення і текстові фрагменти, які утворюють діалог між героями або відтворюють наратив. Вербальний елемент коміксу знаходиться у текстовій хмарі чи наративному блоці. Функціонування вербальних та візуальних еле-

ментів забезпечує цілісність мультимодального тексту. Як вербальний, так і візуальний компонент можуть повторювати значення одне одного, доповнювати повідомлення, укріплювати взаємодію, створювати підтекст, а також актуалізувати конкретний елемент з-поміж інших наявних.

Головна особливість коміксів – послідовність та чітка організація текстового простору. Розповідь сприймається правильно тоді, коли немає розриву між зображеннями. У такий спосіб ми сприймаємо текст як єдине ціле. У коміксах інформація сприймається здебільшого візуально, тому невербальний (графічний) елемент є необхідним для коректної організації текстового простору, де вербальна частина супроводжує і доповнює візуальну, і навпаки. Комікс вважається екстралінгвістично активним текстом, оскільки в ньому наявні екстралінгвістичні засоби, які функціонують для доповнення вербальної частини та надання нового змісту.

Вербальні компоненти, за словами І. Бехти, містять найлегшу та найбільш засвоювану та зрозумілу інформацію, яка є ще й конкретною [1, с. 89]. Функція візуальної частини полягає в ілюструванні інформації, переданої за допомогою вербальних засобів. Крім того, візуальна частина може створити нові поняття у поєднанні з вербальною частиною. Атрактивність візуальних елементів (фотографій та малюнків), допомагає авторові привернути увагу читача і справити перше враження на нього [1, с. 89].

Розглянемо засоби вербальної, вербально-невербальної та невербальної площин англомовного коміксу. Вербальний простір характеризується вживанням мовних елементів, зокрема дейктичних маркерів просторово-часових координат та експресивних засобів. Дж. Лайонз вважає, що «дейктичний елемент ідентифікує об'єкт, предмет, певний момент часу, ситуацію тощо через їхні відношення до мовного акту, його учасників або контексту» [5]. Особливістю дейктичної пари маркерів *this – that* є також їхня здатність виражати не тільки локативні протиставлення, але й вживатися для 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. – Oh, yes! That old thing! – My husband built it years ago, after he discovered that Krypton's core was unstable”* (див. рис. 1) [12], яка доповнюється такими лексичними одиницями, як *'old'*, *'built'* та маркером темпорального дейксису *'ago'*, які відносять ситуацію до конкретного моменту у минулому.

В англomовному коміксі категорія дейксису відіграє важливу роль у розумінні контенту мультимодального простору читачем, оскільки дейктичні маркери мають здатність здійснювати ретроспекцію, в якій присутні часові та просторові координати, цим самим розширюючи локалізацію та часовий фрейм подій у фрагменті.

У текстовому просторі англomовного коміксу, вербальний елемент може мати денотативне значення якісного, описового або емоційного характеру. Перш за все, це стосується вербальних засобів, які мають негативне забарвлення, наприклад, фраза *'thick skull'*: *"Get it through your thick skull. We can't go up against Darkseid without some heavy hitters"* (див. рис. 2) [9]. Вербальний корелят *'thick skull'* надає негативну характеристику персонажа.

Вербально-невербальний простір представлений вербально-візуальним та візуальними компонентами, фоносемантичним способом, а також встановленими вербально-пиктографічними формами. 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 своїх ознак на зображення. Експлікація вербально-візуальної метафори в англomовному коміксі є прагматично зумовленою, продукуючу позитивну реакцію у читача через зображення, яке містить імпліцитну інформацію абстрактного характеру. Метафора є результатом мислення [8], яке виявляється у візуальних образах [4]. У нашому дослідженні метафора – продукт мислення читача, який сприймає інформацію, 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.

Письмова мова може сприйматися акустично тоді, коли літери відтворюють звуки, присутні у певній ситуації, як наприклад у фрагментах *"BOOM!"* [6], *"OW-W!; WHAM!"* [6], *"НАНАНАНАНАНАНАНА..."* (див. рис. 3) [3].

В англomовному коміксі звукові ефекти передаються вербальними засобами через фоносемантичний канал репрезентації невербальної комунікації. Фоносемантичний канал інформації вживається для передачі звуків, які виникають внаслідок зіткнення предметів чи зміни їхнього стану (звуки вибуху, розриву, ламання, дроблення, руйнування, колізії тощо) чи для передачі голосових звуків (сміх, крик тощо) чи таких, які відходять від інших предметів (шум, тріск тощо).



Рис. 1. Фрагменти № 1–2 коміксу "Superman"

У фрагменті коміксу, який репрезентує героїв Ліги Справедливості, *The Justice League*: *"They are our heroes. The Justice League"* [11], окрім мовних засобів є і параграфемні, виражені через кегль та напівжирне виокремлення шрифту текстового повідомлення. Таке стилістичне виокремлення мовного повідомлення ґрунтується на якостях супергероїв, які продукують враження читача про них.

Невербальний простір англomовного коміксу охоплює шрифтову гарнітуру, колір та поліграфічний знак. Шрифтові варіювання в англomовному коміксі можуть репрезентуватися через застосування різних кеглів чи різного регістру літер. Такий прийом дозволяє визначити ступінь релевантності інформації, поданої у текстовому



Рис. 2. Фрагмент № 3 коміксы “Superman/Batman”



Рис. 3. Фрагмент № 4 коміксы “Captain America Golden Age Masterworks”



Рис. 5. Фрагмент № 6 коміксы “Justice League”

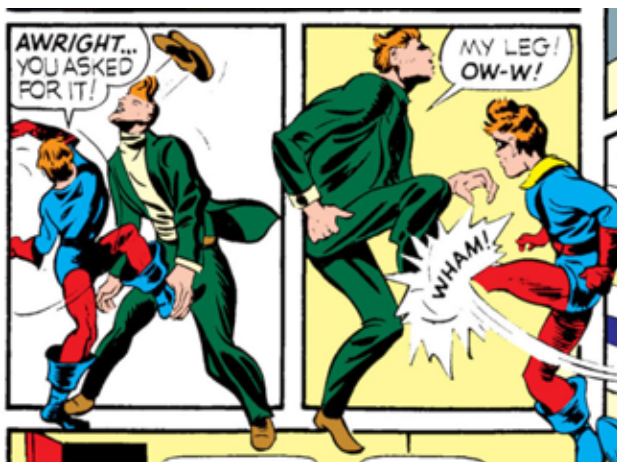


Рис. 4. Фрагмент № 5 коміксы “Captain America Golden Age Masterworks”



Рис. 6. Фрагмент № 7 коміксы “Justice League of America: The Atom Rebirth”



Рис. 7. Фрагмент № 8 коміксу “Justice League of America”

фрагменті коміксу. Застосування курсиву чи напівжирного виділення привертає увагу читача, цим самим виконуючи атрактивну функцію. Крім шрифтової гарнітури, колір як мультимодальний засіб також вживається для акцентуалізації вербальних компонентів в англomовному коміксі. У процесі дослідження англomовного коміксу спостерігається тенденція до виокремлення наративних блоків іншим кольором. Застосування червоного кольору у вербальному контенті додає реплікам персонажів додаткової експресії (гніву чи страху). Ще одним аспектом вживання кольору є ідентифікація супергероя, в якій різний колір фону реплік дозволяє читачеві орієнтуватися в діалогах між персонажами.

Графічні знаки, як засоби мультимодальності, охоплюють параграфемні елементи, знаки пунктуації, символи, підкреслення, знаки інших алфавітів тощо. Подібно до топографічного профілю, капіталізація є засобом параграфеміки, який вживається в англomовному коміксі для актуалізації певного вербального елемента та вираження думки автора/персонажа у фрагменті. Графічні

знаки часто зображуються у поєднанні із вербальним контентом, як у випадку пікторіального зображення музичних нот, що уособлює музичний супровід, та вербального повідомлення: “*Make no mistake to cage that bird*”, “*Harmonicas are frustrating. They’re also perfect ways to strengthen your breathing and vocal cords*” [10].

Висновки. В англomовному коміксі про супергероя спостерігається тенденція до використання таких мультимодальних засобів, як дійктичні маркери, засоби експресії, шрифтова гарнітура, колір, графічний знак та фоносемантичний канал. Як правило, одні засоби є домінуючими, в той час як інші мають менший коефіцієнт вживання. Завдяки поєднанню мультимодальних засобів у вербальній, вербально-невербальній та невербальній площинах можна виявити семантичні та прагматичні особливості функціонування коміксу. Перспектива подальших досліджень в цій сфері полягає у залученні до процесу розвідки інших коміксів, що дозволило б порівняння головних характеристик мультимодальних засобів в англomовному візуально-графічному тексті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бехта І., Карп М. Мультимодальні засоби когезії та когерентності у сучасних літературних казках : теоретико-методологічна інтерпретація. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2014. Вип. 13. С. 87–90.
2. Bateman J., Wildfeuer J., Hiippala T. *Multimodality: Foundations, Research and Analysis: a Problem-Oriented Introduction*. Berlin: de Gruyter Mouton. 2017.
3. DeMatteis J., Giffen K. & Maguire K. DC Comics. *Justice League*. № 5. 1987.
4. Forceville C. *Pictorial Metaphor in Advertisements. Metaphor and Symbolic Activity*. New York : Routledge. 1994. P. 1–29.

5. Hopper P. Aspect and Foregrounding in Discourse. 1979. P. 213–241.
6. Kirby J. & Simon J. Marvel Entertainment. *Captain America Golden Age Masterworks*. 2005. Vol. 1.
7. Kress G. The multimodal landscape of communication. *Medien Journal*. 2002. № 4. P. 4–19.
8. Lakoff G. & Johnson M. *Metaphors We Live by*. Chicago : University of Chicago Press. 1980. P. 256
9. Loeb J. & McGuinness E. DC Comics. *Superman/Batman*. № 24. 2011.
10. Meltzer B. & Benes E. DC Comics. *Justice League of America*. № 12. 2006.
11. Orlando S. & MacDonald A. DC Comics. *Justice League of America : The Atom Rebirth (full)*. 2017.
12. Pérez G. & Merino J. DC Comics. *Superman*. № 50. 2011.

УДК 811.111'42

АРХЕТИПНИЙ ОБРАЗ КОНЦЕПТУ *СИЩИК* В АНГЛОМОВНОМУ КЛАСИЧНОМУ ДЕТЕКТИВІ

THE ARCHETYPAL IMAGE OF THE CONCEPT *DETECTIVE* IN THE CLASSIC ENGLISH DETECTIVE FICTION

Калюжна А.Б.,
orcid.org/0000-0003-4305-5311
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри ділової іноземної мови та перекладу
Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна

У статті розглядаються поняття архетипу та архетипного образу щодо концепта СИЩИК у англomовному класичному детективі. У статті доведено можливість аналізу персонажів детективного жанру через призму міфологічних моделей архетипів, проаналізовано концептуальні імплікації архетипів, які співвідносяться з художнім образом сищика, та визначено архетипні ознаки концепту СИЩИК в класичному детективі. Статтею встановлено зв'язок концепту СИЩИК з культурними архетипами Героя та Мудрого Старця/Старої та висвітлено особливості реалізації вказаних культурних архетипів в детективному жанрі.

Ключові слова: архетип, архетипний образ, архетипні ознаки, детектив класичний, концепт СИЩИК, міф.

В статье рассматриваются понятия архетипа и архетипного образа применительно к концепту СЫЩИК в англоязычном классическом детективе. В статье доказана возможность анализа персонажей детективного жанра через призму мифологических моделей архетипов, проанализированы концептуальные импликации архетипов, которые соотносятся с художественным образом сыщика, и выделены архетипные признаки концепта СЫЩИК в классическом детективе. Статьей определена связь концепта СЫЩИК с культурными архетипами Герой и Мудрый Старец/Старуха и установлены особенности реализации указанных культурных архетипов в детективном жанре.

Ключевые слова: архетип, архетипный образ, архетипные признаки, детектив классический, концепт СЫЩИК, миф.

The article focuses on the concepts of archetype and archetypal image with reference to the concept DETECTIVE in the classic English detective fiction. It is proven that the characters of detective genre can be interpreted from the perspective of mythological archetypal models. The archetypal conceptual implications related to the artistic image of the detective are analyzed, the archetypal features of the concept DETECTIVE in classic detective fiction are identified. The correlation between the concept DETECTIVE and cultural archetypes of Hero and Wise Old Man/Woman is revealed. The peculiarities of the realization of these archetypes in detective fiction are defined.

Key words: archetype, archetypal image, archetypal features, classic detective fiction, concept DETECTIVE, myth.

Постановка проблеми. Дослідження жанру детективу не втрачає своєї актуальності так само як не втрачає популярності і сам жанр. Питання *хто? як? чому?* та бажання знайти відповідь на них пояснюють незгасаючий інтерес до детективного жанру та мають глибоке психологічне коріння. У детективі так само як і у казці виникнення питань, осягнення ситуації та нарешті магічне осяяння та розплутування фатальних конфліктів

відображають «об'єктивне втручання архетипу, який узгоджує чисто афективні реакції з ланцюгом внутрішніх зіткнень та усвідомлень» [33, с. 302]. Архетипи колективного несвідомого завжди супроводжують людину та є джерелом міфології та поезії [34, с. 60-64, 90-98], вони з'являються у релігії, міфах, легендах, казках [36, с. 18]. В утворенні концептуальної системи людини виділяються три рівні ментальних репрезентацій: довербальний