



УДК 821.111:655.262:161.26(084.1)

ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ТЕКСТОВОГО ПРОСТОРУ В МУЛЬТИМОДАЛЬНОМУ ВІЗУАЛЬНО-ГРАФІЧНОМУ ТЕКСТІ (НА МАТЕРІАЛІ АНГЛОМОВНОГО КОМІКСУ)

Івасишин М.Р., аспірант
Прикарпатський національний університет
імені Василя Стефаника

Стаття присвячена опису текстового простору в коміксі, а також поєднанню вербальних і невербальних елементів у ньому. Комікс як мультимодальний текст вимагає залучення двох типів модусів: тексту та малюнка. Завдяки поєднанню мовних і візуальних засобів досягається цілісне розуміння тексту, яке передбачає прагматичний вплив на читача. Упорядкування елементів у текстових блоках і їх послідовність відіграє ключову роль у подоланні бар'єру для розуміння тексту та побудови розповіді.

Ключові слова: текст, модус, комікс, зображення, вербалізація, візуалізація.

Стаття посвячена описанию текстового пространства в комиксе, а также сочетанию вербальных и невербальных элементов в нем. Комикс как мультимодальный текст требует привлечения двух типов модусов, а именно текста и рисунка. Благодаря сочетанию речевых и визуальных средств достигается целостное понимание текста, которое предусматривает прагматичное воздействие на читателя. Организация элементов в текстовых блоках и их дальнейшая последовательность играет ключевую роль в преодолении барьера для понимания текста и построения повествования.

Ключевые слова: текст, модус, комикс, изображения, вербализация, визуализация.

Ivasyshyn M.R. PECULIARITIES OF TEXTUAL SPACE ORGANIZATION IN MULTIMODAL VISUAL GRAPHIC TEXT (BASED ON THE ENGLISH-LANGUAGE COMIC BOOK)

The article has been devoted to the description of textual space in the comic book, as well as the combination of verbal and non-verbal elements included in it. The comic book as a multimodal text requires two types of mode, namely text and picture. Through the combination of verbal and visual means, a holistic understanding of the text achieves a pragmatic impact on the reader. The organization of elements in text blocks, as well as their sequence, plays a key role in overcoming the barrier to understanding the information presented in the text and constructing a story.

Key words: text, mode, comics, image, verbalization, visualization.

Постановка проблеми. Мультимодальний текст творить людина, використовуючи як вербальний, так і невербальний компонент, що робить текст прагматично визначеним. Такий текст містить у собі синтаксично-семантичне наповнення. Текст сприймається правильно тоді, коли розглядаються всі його складові частини, як вербальні, так і невербальні. Ці частини є поєднаними елементами реальної комунікації, що робить текст єдиним цілим.

Ми живемо в інформаційній культурі, яка стає все більш візуальною, а зображення, колір і невербальні ресурси більше не використовуються в основному для розваг та ілюстрацій, вони швидше стають значущими для спілкування та формування значень. Сьогодні люди все більше контактують із текстами, які містять візуальні образи, незвичні наративні структури, складні елементи дизайну й унікальні формати [13; 15; 19]. Тому проблема впорядкування текстового простору та використання вербальних і невербальних засобів для створення конкретних значень привертає

все більшу увагу вітчизняних та іноземних лінгвістів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблему функціонування та використання вербальних і невербальних засобів досліджують у своїх працях такі вчені-лінгвісти, як Г. Кресс і Т. вен Люен, А. Гіббонс, Б. Голдстоун, Г. Кенненберг, С. МакКлауд, І. Бехта, О. Гладун, Н. Гудзь, Т. Лильо й інші.

Постановка завдання. Мета статті – проаналізувати вербальні та невербальні засоби текстового простору і з'ясувати їхнє співвідношення в коміксі як візуально-графічному мультимодальному тексті.

Виклад основного матеріалу дослідження. Зі швидким розвитком науки та техніки методи спілкування комунікантів сильно змінилися. Використання різних семіотичних ресурсів у спілкуванні показало, що значення реалізується не тільки через мову, але й через комплексне використання широкого кола семіотичних ресурсів, зокрема статичних і динамічних. Крім того, використання візуальних зображень у комп'ютерному інтерфейсі,

дитячих книгах із картинками, графічних романах, підручниках, журналах і рекламах вимагає одночасного використання письмового тексту, візуальних зображень і елементів дизайну.

Комікси є частиною інформації у формі друку, представленої суспільству. Комікси – це впливова медіаформа популярної культури. Протягом багатьох років комікси розглядалися лише як рекреаційне читання, однак зараз вони стали більш прийнятними як установлена форма літератури та мистецтва [11, с. 1]. Арт Шпігельман запропонував термін “comic”, щоб пояснити конотацію поєднання слів і зображень у центрі оповіді коміксу [20]. Дейл Джейкобз також зосереджується на формальних властивостях коміксів, щоб указати, що саме зіставлення зображення й слів і поєднання послідовного мистецтва й тексту для створення поняття робить комікс відмінним від інших видів тексту [14, с. 64]. Письмовий дискурс може сприйматися візуально, оскільки крім вербальних компонентів, він включає в себе безліч графічних елементів (колір, шрифт, формат тексту тощо). Саме це різноманіття включає в себе сучасне поняття мультимодальності тексту [4].

Детальне вивчення мультимодальності починається з праці Г. Кресса та Т. вен Люена. У спільній праці “Reading Images: The Grammar of Visual Design”, науковці привернули увагу багатьох лінгвістів до “складного чи мультимодального тексту”, який вони визначають як “будь-який текст, значення якого сприймається через більше, ніж одну семіотичну систему” [12, с. 183]. Кресс і вен Люен чітко окреслюють свою мету в дослідженні лінгвістики: «Ми повинні навчитися розуміти повідомлення автора на сторінці як цілісний текст. Тому ми наполягаємо на порівнянні мови та візуальних засобів. Ми намагаємося усунути бар’єри між вивченням мови та вивченням зображення» [12, с. 183].

Мультимодальна комунікація вимагає залучення кількох типів модусів одночасно. Насамперед це стосується поєднання вербальних і графічних засобів: текст і малюнок, текст і графічні допоміжні засоби, текст і засоби графодеривації, малюнок і текстовий супровід, текст і джерела ілюстративного характеру.

Зміст мультимодального тексту представлений за допомогою різних знаків – вербальних і візуальних, створюючи лінгво-візуальний феномен. Вербальний і візуальний елементи доповнюють один одного, утво-

рюючи єдине візуальне, смислове, функціональне та структурне ціле, яке формує прагматичний вплив на читача [1, с. 73]. У праці “Multimodal Discourse” Кресс і вен Люен виділяють чотири сфери мультимодальності: дискурс (соціально сформоване знання), дизайн (концептуальний аспект вираження, включаючи комбінацію семіотичних компонентів), створення (матеріал експлікації), поширення (шлях, через який продукт (текст) доходить до соціуму) [13].

Мультимодальний текст сприймається як полікодове утворення, яке містить засоби різних семіотичних систем, а це передусім взаємодія вербальних і візуальних компонентів. Найбільш широко використовуються такі візуальні засоби, як малюнки, фотографії, графіки, діаграми, картинки, схеми й інші [5]. Вибір візуального засобу залежить від таких характеристик, як жанр матеріалу, авторська інтенція, соціальний статус адресата, рівень його освіти, гендер, вік, а також сфера функціонування мультимодального тексту. Незважаючи на те, що засоби мультимодального тексту є різними, вони функціонують як єдине ціле [7].

Інформація, передана за допомогою візуальних засобів, сприймається краще, ніж за допомогою вербальних, і «може мати високий рівень вірогідності» [6, с. 115]. Однак думка І. Бехти щодо значущості вербальних і візуальних елементів значно відрізняється. За його словами, вербальна частина є більш насичена різною інформацією (порівняно з візуальною). У вербальному елементі інформація є більш зрозумілою та відкритою для сприйняття читача, оскільки саме вербальні елементи не мають ніяких передумов для утворення семіотичного бар’єра. Вербальні компоненти насправді містять найлегшу та найбільш засвоєвану й зрозумілу інформацію, яка є ще й конкретною. Функція візуальної частини полягає в ілюструванні інформації, переданої за допомогою вербальних засобів. Крім того, візуальна частина може створити нові поняття в поєднанні з вербальною частиною. Оскільки мультимодальний текст містить невербальні елементи, вербальні засоби збільшують імовірність передачі інформації читачеві. Саме візуальні елементи, особливо фотографії та малюнки, допомагають авторові привернути увагу читача й справити перше враження на нього [2, с. 89].

У коміксах більша частина текстового простору належить візуальним елементам,



тому малюнки привертають увагу читача більше, ніж вербальні засоби. Вербальна й візуальна складові частини не можуть існувати окремо, оскільки вони доповнюють одна одну. Завдяки паралельному сприйняттю вербальних і візуальних елементів читач отримує цілісну картину про події, які відбуваються в коміксі.

Візуальні системи надають різні потенціали та ресурси для формування значення. Читачі повинні ознайомитися з різноманітними шляхами, щоб розуміти та «читати» візуальні зображення [16]. Комікси легко зрозуміти, але важко визначити. Айснер використовує термін «нарративне мистецтво», щоб описати комікс. Цей термін пізніше уточнив Мак-Клауд, пояснюючи, що комікс – це «з'єднані ілюстровані й інші зображення в обдуманій послідовності» [17, с. 9]. Обидва визначення фокусуються на такій послідовності: комікс – це набір зображень, які сприймаються одне за одним для надання інформації читачеві.

Базою коміксів є так звані блоки, або плити в текстовому просторі, окремі кадри, розташовані в певному порядку. Зазвичай ці блоки мають прямокутні межі, але також можуть мати будь-яку форму або навіть не мати меж ззагалі. Однак відсутність меж можлива тільки тоді, коли читач чітко розуміє, де закінчується один фрагмент і починається наступний. Зовнішні межі, як правило, порожні [22]. Кожний блок зазвичай містить ілюстровані зображення, зокрема (але не обмежуючись ними) малюнки, картинки, фотографії, тексти, мовні та текстові частини. Текстові блоки загалом читаються в такій послідовності, як і текст. Не всі комікси включають текст. Текст у коміксах може мати форму діалогу, наративу, коментарів, роз'яснення, зображення тощо. Знову ж таки, контекст є ключовим, оскільки без співвідношення тексту та зображення читач не може зрозуміти, що взагалі робить той чи інший фрагмент на сторінці.

Актуалізуючи проблему візуалізації графічного дизайну, О. Черневич стверджує, що «візуальна установка» необхідна для розуміння тексту, оскільки «вона робить візуальну сторону світу – об'єкт установки – вагомою та такою, що має сенс». Значення візуальної установки полягає в тому, що саме «візуальна установка подає людині світ через текст» [8, с. 18].

О. Черневич розглядає текст як семіотичне поняття: «У семіотиці текст може бути представлений через письмову й усну мову, послідовність скульптурних і графічних зобра-

жень, музичні фрази, архітектурні комплекси, жести, предмети побуту тощо». О. Черневич пояснює, що «візуальний текст – це будь-який об'єкт, який сприймається візуально як знакова система». «Функціонування візуального тексту як самостійного об'єкта пов'язане з графічним дизайном і прикладною графікою, де конкретна адресність інформації є необхідною умовою роботи» [8, с. 20].

Візуальна мова в графічному дизайні має свою певну структуру, яка складається з нескінченної конфігурації виражальних мовних засобів. Таким чином, візуальна мова – це мовна система, у якій використовуються візуальні повідомлення для збереження інформації. Такі повідомлення мають специфічні дискретні знаки (одиниці), які поєднуються в специфічні конструкції зі своєрідними характеристиками [3]. Візуальна мова в графічному дизайні – це презентація інформації через окремі знаки чи систему знаків, які визначають якість інформації. Насправді практика мультимодальної оповіді коміксів не обмежується об'єднанням слів і зображень. У коміксі застосовуються різні стилі та шрифти у вербальній частині, а також різні візуальні стилі й типи зображень у візуальній частині [18].

Використання зображень і тексту разом не є унікальною характеристикою коміксу, а методом, завдяки якому ці елементи взаємодіють один з одним. Саме впорядкування блоків у послідовності робить комікс відмінним від мультфільмів, які складаються тільки з одного великого блоку [21]. Комікси можуть включати або не включати текст і відрізняються від звичайних мультфільмів також тим, що створюють більш складну форму (найчастіше наративну) через послідовну просторову організацію.

Таким чином, ключова особливість коміксів – послідовність текстового простору. Читач повинен «полати розрив» між зображеннями для того, щоб побудувати розповідь. Поєднання тексту та зображення надає багато переваг для розвитку навичок читача у виведенні логічного сенсу. Підписи до зображень у текстовому просторі можуть посилити значення ілюстрацій, надавати коментарі чи навіть іронічну різноманітність [10]. Хоча комікс розглядається як історія, він також може вважатися візуальним текстом. Це передбачає розуміння візуальних елементів зображень і того, як вони були відібрані художником для максимального збільшення їхнього впливу та привабливості.

У фрагменті № 1 коміксу “Captain America” інформація подається у формі друку через уживання як вербальних, так і невербальних засобів комунікації. Образ Капітана Америки, розташований у центрі сторінки, доповнюється вербальними засобами “CAPTAIN AMERICA CAPTURES SPY RING! CAPTAIN AMERICA NABS SPY! CAPTAIN AMERICA PREVENTS DAM EXPLOSION. WHO IS CAPTAIN AMERICA? CAPTAIN AMERICA... NATION’S #1 SPY BUSTER!” (рис. 1) [9].



Рис. 1. Фрагмент № 1 коміксу “Captain America”

Через поєднання вербальних і візуальних засобів у візуально-графічному тексті читач може отримати цілісне розуміння образу героя – Капітана Америки. Розташування елементів у текстовому просторі є одним із невербальних засобів графічної гри. Центральне розташування Капітана Америки у фрагменті № 1 робить його головним героєм коміксу, а вербальні елементи, які розташовані з усіх боків зображення Капітана, лише доповнюють зміст повідомлення про нього.

Висновки з проведеного дослідження. Завдяки поєднанню вербальних і візуальних елементів мультимодальний візуально-графічний текст є прагматично визначеним. Читач повинен навчитися розуміти текст

через поєднання всіх засобів, наявних у ньому. Зміст мультимодального візуально-графічного тексту реалізується за допомогою певного набору елементів, які доповнюють одне одного, утворюючи єдине візуальне, структурне та смислове ціле. За допомогою певних засобів можна здійснювати прагматичний вплив на комуніканта. У коміксі більшу частину текстового простору займають зображення, які привертають увагу читача більше, ніж вербальні засоби. У коміксі вербальні та візуальні елементи існують у єдності й не можуть існувати окремо. Тому тільки завдяки паралельному сприйняттю обох видів засобів презентується інформація та створюється цілісне значення повідомлення, яке хотів передати автор.

Перспектива подальших пошуків полягає в дослідженні конкретних вербальних і паралінгвістичних засобів мультимодальності в англomовному коміксі.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Анисимова Е. Паралингвистика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов). Вопросы языкознания. 1992. № 1. С. 71–78.
2. Бехта І., Карп М. Мультимодальні засоби когезії та когерентності у сучасних літературних казках: теоретико-методологічна інтерпретація. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер. Філологія. 2014. № 3. С. 87–90.
3. Гладун О. До проблеми візуальної мови графічного дизайну України. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: Збірник наукових праць / за ред. В. Даниленка. Харків: ХДАДМ, 2009. № 5. С. 42–46.
4. Кибрик А. Мультимодальная лингвистика. URL: http://ilingran.ru/kibrik/Multimodal@Cog_Studies_2010.pdf.
5. Корда О. Креолизованный текст в современных печатных СМИ: структурно-функциональные характеристики: автореф. дис. ... канд. фил. наук: 10.01.10. Екатеринбург, 2013. 24 с.
6. Лильо Т. Інформаційний відеогедонізм та його вплив на локалізацію ідентичностей. Вісник Львівського університету. Сер. Журналістика. Львів, 2004. Вип. 25. С. 115–122.
7. Нежура Е. Новые типы креолизованных текстов в коммуникативном пространстве интернета. Теория языка и международная коммуникация. Вып. 12. URL: <http://tl-ic.kursku.ru/index.php?page=6&new=12>.
8. Черневич Е. Язык графического дизайна. Москва: ВНИИТЭ, 1975. 137 с.
9. (CAGAM) Captain America Golden Age Masterworks. Vol. 1 Comic book. URL: <http://www.readcomics.tv/comic/captain-america-golden-age-masterworks-vol.-1>.
10. Comics and Literacy. State Library of Victoria. URL: <https://insideadog.com.au/sites/default/files/Comic%20books%20and%20literacy.pdf>.



11. Edmunds T. Why should kids read comics? 2006. URL: http://comicsintheclassroom.net/ooedunds2006_08_24.htm.
12. Gibbons A. Multimodality, cognition, and experimental literature, 6th ed. London: Routledge, 2014. 260 p.
13. Goldstone B. The postmodern picture book A new subgenre. Language Arts, 2004. Vol. 81, № 3. P. 196–204.
14. Jacobs D. Multimodal Constructions of Self-Autobiographical Comics and the Case of Joe Matt's Peepshow. Biography, 2008. Vol. 31, № 1. P. 60–84.
15. Kress G. Literacy in the new media age. London: Routledge. 2003. 186 p.
16. Liu J. Visual Images Interpretive Strategies in Multimodal Texts. Journal of Language Teaching and Research. 2013. Vol. 4, № 6. P. 1259–1263.
17. McCloud S. Understanding comics: the invisible art. New York: Harper Perennial, 1994.
18. Pedri N. Mixing Visual Media in Comics. ImageText: Interdisciplinary Comics Studies. 2017. Vol. 9, № 2. URL: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v9_2/introduction/introduction.shtml.
19. Serafini F. Expanding perspectives for comprehending visual images in multimodal texts. Journal of Adolescent & Adult Literacy. 2011. Vol. 54, № 5. P. 342–350.
20. Spiegelman A. Co-mix: A Retrospective of Comics, Graphics, and Scraps. Drawn & Quarterly, 2013.
21. Tiemensma L. Visual literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics. World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference and Council: 23–27 August. Milan, Italy. 2009.
22. Visual Rhetoric/Visual Literacy: Writing About Comics and Graphic Novels. URL: <http://uwp.aas.duke.edu/wstudio>.