

**ВИКОРИСТАННЯ КАТЕГОРІЇ МУЛЬТИМОДАЛЬНОСТІ
ДЛЯ ЗОБРАЖЕННЯ ВТОРИННОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ЖАНРІ ФЕНТЕЗИ
(НА МАТЕРІАЛІ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ КАЗУ КІБУІШІ «ОХОРОНЕЦЬ КАМЕНЮ»)**

**THE USE OF THE CATEGORY OF MULTIMODALITY
FOR PORTRAYING IMAGINARY WORLD IN FANTASY LITERATURE
(BASED ON THE GRAPHIC NOVEL BY KAZU KIBUISHI 'THE STONEKEEPER')**

Сеньків О.М.,

orcid.org/0000-0002-6692-4797

*старший викладач кафедри практики англійської мови та методики її навчання
Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*

Величко Н.О.,

orcid.org/0000-0001-7686-6407

*студентка II курсу магістратури факультету української та іноземної філології
Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*

Стаття присвячена вираженню категорії мультимодальності в графічному романі «Охоронець каменю». Підтверджено, що твір К. Кібуїші є когерентним мультимодальним. Графічний роман не може бути з нульовим мультимодальним текстом, тому що графічна складова завжди присутня і повністю або частково стосується вербальної частини. Встановлено, що оскільки жанр твору можна визначити як низьке підліткове фентезі, то ключовим для його розуміння є вторинний світ.

Проведено аналіз вербальних та невербальних компонентів цього графічного роману. З'ясовано, що сегментація сторінок роману включає щонайменше п'ять частин різного розміру. Найпродуктивнішою є сегментація з верхньою горизонтальною лінією та нижніми вертикальними лініями при поділі на менші сегменти, а сегментація з верхньою вертикальною лінією є малопродуктивною та наявні поодинокі випадки використання похилих ліній для сегментації сторінки. Розмір сегменту залежить від важливості зображуваної події: чим важливіша подія, що зображується, тим більшу площу на сторінці вона займає. Продуктивним є чорний колір шрифту, але наявні випадки з жирним шрифтом білого кольору, зокрема при відображенні ониматопеї. Вербальні елементи розміщені переважно у текстових хмарах, а у наративних текстових блоках описується магічна дія амулету.

Використання невербальних текстових компонентів разом з вербальними, тобто мультимодального тексту, дозволяє краще налаштувати комунікацію з цільовою підлітковою читацькою аудиторією. Вторинний світ у підлітковому низькому фентезі це – завуальований світ підліткових переживань і коли головний герой проходить крізь випробування в ньому, то тим самим він долає власні комплекси і страхи. Таким чином, вторинний світ виконує психотерапевтичну функцію і найкращою формою його презентації є мультимодальний текст.

Ключові слова: графічний роман, Казу Кібуїші, мультимодальність, семиотична система, фентезі.

The article focuses on the expression of the category of multimodality in the graphic novel 'The Stonekeeper'. It is confirmed this graphic novel is coherent multimodal. A graphic novel cannot be a zero multimodal text, because the graphic component is always included in such texts and is fully or partially related to the verbal component. It is highlighted that as the genre of the work is low YA fantasy the imaginary world is key to its understanding.

The analysis of verbal and non-verbal components of this graphic novel has been carried out. The page segmentation of the novel includes at least five parts of different sizes. The segmentation with upper horizontal line and lower vertical lines is the most productive, while the segmentation with upper vertical line is less productive and there are some cases when slanting lines are used for the page segmentation. The size of the segment depends on the importance of the depicted event: the more important event occupies more space on the page. Black font is productive, but sometimes white bold font is used for presenting onomatopoeia. Verbal elements are mainly in text clouds, and narrative text blocks show the magical effect of the amulet.

The use of non-verbal text components together with verbal ones, i.e. a multimodal text, allows a writer to establish contact with his target readers. The imaginary world in YA fantasy is a veiled world of teenage experiences, and after trials in it the main character overcomes his own complexes and fears. Thus, the imaginary world performs a psychotherapeutic function and the best form of its presentation is a multimodal text.

Key words: graphic novel, Kazu Kibuishi, multimodality, semiotic system, fantasy.

Постановка проблеми. Сучасні письменники шукають нові способи вираження власних ідей і для цього їм суто вербальних компонентів тексту стало замало. У своїх творчих пошуках вони звертаються до інших форм мистецтва на основі чут-

тєвого сприйняття, зокрема живописного та графічного мистецтва. Тим самим поміщаючи тексти власних творів не в одну, а в декілька семиотичних систем. Такі тексти прийнято називати мультимодальними (креолізованими, полікодовими).

Автор такого художнього твору дозволяє сприймати життя персонажів різномодально: як через вербальні текстові елементи, так і невербальні.

Використання різних семіотичних систем у текстах художніх творів призвело до появи нових перехресних літературних жанрів. Одним з таких став графічний роман, котрий розвинувся із коміксу.

Актуальність цієї статті зумовлена зацікавленістю сучасних дослідників проблемою репрезентації категорії мультимодальності у текстах художніх творів різних жанрів. Водночас мовознавці почали активно досліджувати графічний роман як одну із форм реалізації категорії мультимодальності у межах художнього твору.

Мета розвідки – проаналізувати вираження категорії мультимодальності в графічному романі Казу Кібуішу «Охоронець каменю» із серії «Амулет».

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Питання мультимодальності тексту активно розробляється у зарубіжній лінгвістиці з другої половини ХХ століття представниками 3-х наукових шкіл: австралійської (М. Халлідей, Р. Ходж), американської (Л. Лемке, А. Шефлен) та європейської (Г. Кресс, Л. Мондала та Т. ван Луівен) [5, с. 146], [8]. Графічним романом такі дослідники як: Ф. Голдсміт [10], М. Івасишин [2], Я. Бетенс та Г. Фрей [9], А. Д. Ротшильд [12] та ін. О. Воробйова запропонувала свою класифікацію явища мультимодальності в англомовному художньому тексті, згідно з якою мультимодальність поділяється на три види: явну (зовнішню), імпліцитну (приховану) та інтегровану. Прояви трьох типів мультимодальності можуть бути закодовані в різноманітних модусах (слуховий, візуальний, тактильний тощо), художній імітації форм мистецтва (музикальність, екфразис (опис художнього твору) тощо), реальній та віртуальній художній. світів, і трансгресії між матеріальним і ментальним [4, с. 177].

Виклад основного матеріалу дослідження. Створюючи художні твори їх автори усвідомлюють, що читач може сприймати світ твору через п'ять каналів відчуттів: зоровий, слуховий, нюховий (смак і запах, пропріоцептивний (відчуття рівноваги / положення тіла), тактильний, які визначаються як модальні. Оскільки модальність є якісною ознакою людського досвіду [2, с. 24], тому мультимодальний текст розглядається, як правило, не окремо, а в єдності усіх складових. Складові полікодового тексту належать до різних знакових систем і відповідно можуть сприйматися кількома органами чуття одночасно, що породжує

різнопланове сприйняття художньої реальності. Нейропсихолінгвісти пояснюють різницю в сприйнятті монокодових і полікодових повідомлень: мовленнєві функції зосереджені в лівій півкулі, інформація обробляється через аналіз, тоді як невербальні елементи сприймаються через праву півкулю, а інформація обробляється цілісно, а не поелементно [2, с. 25].

Під мультимодальними текстами розуміють тексти, до складу яких входять як вербальні, невербальні так і паравербальні елементи і являють собою тексти у межах декількох семіотичних систем [1, с. 5].

Семіотичні ресурси, що використовуються в мультимодальних текстах, відрізняються від тих, що використовуються в друкованому тексті, що створює різні можливості для інтерпретації сенсу. Перехід від лексико-стилістичного аналізу тексту до мультимодального вимагає від читача певних навичок, необхідних для декодування інформації: текстової орієнтації та умінь аналізувати текст на «інтерактивному» рівні.

Однак не кожний мультимодальний текст є однаковим та однорідним. Ось чому дослідники виділяють такі типи мультимодальної взаємодії між вербальними елементами тексту та зображеннями:

- невіддільну (вербальний компонент «підсилює значення візуального контенту» в тексті);
- послідовну (доповнення ілюстрацій текстовими хмарами під час діалогів дійових осіб);
- доповнювальну (відображається «через нарративні написи до текстових блоків» [2, с. 106].

Вивчення графічного роману як мультимодального тексту полягає у розпізнаванні різноманіття мовних і екстралінгвістичних засобів, що вводяться автором у текстовий простір для досягнення певної мети у вираженні свого ставлення до дійсності. Фрагменти графічного роману (розповідні блоки, текстові бульбашки, візуальні елементи) утворюють ланцюгову послідовність, яка створює цілісну картину дій і формує їхнє сприйняття читачем. Незважаючи на специфіку організації текстового простору та форми прояву мовної та екстралінгвістичної частини, цілісність змісту є ключовим аспектом графічного роману.

Графічний роман – це мультимодальний текст, у якому вербальні та невербальні елементи добираються для реалізації авторського задуму. Вербальний компонент у графічному романі представлений у фонетичній формі (характеризується передачею змінності звуків за допомогою своєрідної графіки через фоносемантичний лад або звукопис), лексичний (окреслюється відповід-

ним підбором лексем, їх поєднанням і включає «слова, словосполучення», що можуть утворювати речення, у вигляді текстових хмар чи наративних блоків [2, с. 70]), синтаксичній (переважання простих і нечленових речень) і текстовій (переважання діалогу над монологіями внаслідок динамічного розвитку подій у фрагментах).

У просторі тексту графічного роману мультимодальні компоненти виконують важливі функції. Вони розширюють змістовний простір тексту, долаючи обмеженість вербальних компонентів та структурують простір тексту, забезпечуючи тематичні зв'язки між окремими текстовими масивами.

Невербальні мультимодальні елементи включають сегментацію тексту, графічні ефекти, шрифт і колір, непіктографічні та нефотографічні елементи, зображення та інфографіку [3, с. 75].

Казу Кібуїші є автором серії графічних романів «Амулет», які вже стали бестселерами. Він також працює редактором, художнім директором, ілюстратором та художником обкладинок.

Популярність підліткового фентезі стимулювала письменників, зокрема після появи серії романів про Гаррі Поттера, до написання нових творів у цьому жанрі. Хоча більшість з них відчували, що однієї лише лінгвокреативності є недостатньо для відображення вторинного світу. Деякі з авторів вдалися до використання мультимодальних засобів для портретування вторинного світу, цим шляхом пішов і Казу Кібуїші. Беручи до уваги свою основну професію ілюстратора, активно діючий закон мовної економії та бажання підліткової читацької аудиторії до компресії вербальних елементів тексту він створив серію графічних романів «Амулет».

На поверхні «Охоронця Каменю», котрий став першим з серії графічних романів «Амулет» – прописаний (і промальований) сюжет, фантастичні події, світ жахливих демонів, механічних тварин, що розмовляють та гігантських роботів. Проте насправді ця книга зображує складний шлях дорослішання, помилки вибору, почуття, з якими підлітку доводиться зіткнутися вперше. К. Кабуїші – майстер графічного роману. Він тримає у напрузі читача, змушує співпереживати та відчувати незахищеність головних героїв, які опиняються без підтримки.

Події реального світу розгортаються в пролозі та на початку твору. З переїздом Емілі та Невіна, разом з їхньою матір'ю, до будинку, який колись належав їхньому дідусеві, у їх життя починає втручатись вторинний світ. Ніхто з них і не здогадується, що цей будинок може бути незвичай-

ним і навіть небезпечним, але зненацька зникає їх матір. Емілі і Невін намагаються розшукати її в і опиняються у незнайомому світі – країні Аледії, де живуть механічні кролики, гігантські роботи та тварини, що говорять. Підліткам відкривається таємниця їхнього роду та таємниця амулету, і вони готові битися із злісними силами, щоб урятувати матір.

Складаючи фантастичний всесвіт, Кабуїші дає волю абсурдній фантазії, яка знайома з манга-серіалів. На сторінках твору постає магія, що зачаровує сюрреалістичними пейзажами. Аледія повна химерності і саспенсу, але в ній немає відчутного насильства. Страх та адреналін від швидкісних пригод, відчуття близькості загибелі тримають читача у напрузі. Підлітки дізнаються про магічний артефакт – амулет. Він постійно провокує Емілі на зайву жорстокість, якій дівчина дає відсіч.

Наявність реального та ірреального (фантастичного, вторинного) світів визначає жанр твору як низьке фентезі. Власне це і є однією з характерних ознак низького фентезі. Враховуючи вік головних героїв і читацьку орієнтованість, цей твір можна віднести до підліткового фентезі. Для низького підліткового фентезі притаманно, що проблеми реального світу вирішуються у вторинному, тобто ірреальний світ є своєрідним способом очищення від труднощів буденного життя. Однак головний герой підліткового фентезі має виконати певну місію і лише після її реалізації зможе повернутись у реальний світ. Проте щоб потрапити у вторинний світ головний персонаж має пройти крізь світ чи певний портал, що розділяє реальний та вторинний світ. Ірреальний світ – світ пригод, у якому підліток бореться з власними страхами замаскованими під боротьбу з монстрами, тиранами тощо. Усе це є у творі К. Кібуїші «Охоронець Каменю». У реальному світі у Невіна та Емілі трапилась біда з матір'ю і щоб її вирішити вони потрапляють у Аледію. Їх будинок став порталом переходу в інший світ.

У тексті твору «Охоронець каменю» автор обирає продуктивним видом мультимодальної взаємодії між текстом та зображеннями *послідовну мультимодальність*, котра передбачає доповнення «контенту зображення текстовими хмарами для створення цілісної картини» [2, с. 106], де блоки фрагментів змінюються для «розгортання діалогу між героями» [там само]. Тим самим невербальні мультимодальні компоненти виконують інформативну та реферативну функції, а також функції «доповнення, заміни та дублювання вербального компонента» [там само, с. 18]. Інколи для харак-

теристики вторинного світу автор використовує суто невербальні компоненти, а інколи поєднує вербальні з невербальними, але у канві тексту вони становлять неподільну єдність і доповнюють один одного. Невербальні текстові елементи можуть виконувати експресивну функцію, або ж підсилювати експресивне «значення мовного елементу» [там само].

Ймовірно, що автор навмисне не часто використовує вербальну текстову складову для характеристики Аледії і тим самим дає можливість читачеві самостійно оцінювати вторинний світ, опираючись на візуальні текстові елементи. Наприклад К. Кібуїші для зображення будинку дідуся головних героїв використовує темно-синій колір. Автор зумисне зображує головних героїв ледь помітними у порівнянні з будинком і відображає почуття їх страху перед невідомим вторинним світом. Таким чином, у даному прикладі малюнок та колір виконують експресивну функцію, без залучення вербальної текстової складової.



[11, с. 78].

Серед вербальних компонентів на синтаксичному рівні переважають прості речення з вказівним займенником 'it', а на лексичному – оцінні прикметники як 'beautiful', 'ferocious' тощо. Наприклад:



[там само, с. 98];



[там само, с. 114];



[там само, с. 116].

Колір у графічному романі є першочерговим елементом, що впадає читачеві ввічі. Він має здатність підкреслювати художню «реальність». Однак для графічного роману, зокрема жанру низького фентезі, колір може відігравати роль «розділювача» реального та ірреального світів. Так і з вторгненням у життя сім'ї Невіна та Емілі магічного світу простежується зміна кольорової гами: від різноманіття кольорів у реальному світі до здебільшого темних відтінків синього та фіолетового.

Продуктивною для роману є сегментація сторінок щонайменше на п'ять частин різного розміру. Найпродуктивнішою є сегментація з верхньою горизонтальною лінією та нижніми вертикальними лініями при поділі на менші сегменти, а сегментація з верхньою вертикальною лінією є малопродуктивною та наявні поодинокі випадки використання похилих ліній для сегментації сторінки. Ймовірно, що розмір сегменту залежить від важливості зображуваної події: чим важливіша подія, що зображується, тим більшу площу на сторінці вона займає. Продуктивним є чорний колір шрифту, але наявні випадки з жирним шрифтом білого кольору, зокрема при відображенні ономапоєї. Вербальні елементи розміщені переважно у текстових хмарах, а у наративних текстових блоках описується магічна дія амулету

[11, с. 62]. Амулет є артефактом у вторинному світі і важливий для розуміння подій у ньому, він є своєрідним мірилом добра і зла у ірреальному світі. Для характеристики істот у вторинному світі застосовуються як графічні зображення так і вербальні текстові елементи. Наприклад:



[там само, с. 116].

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, на прикладі твору К. Кібуішу «Охоронець каменю» підтверджено, що графічний роман є когерентним мультимодальним. Графічний роман не може бути з нульовим мультимодальним текстом, тому що графічна складова завжди присутня і повністю або частково стосується вербальної частини. Використання невербальних текстових компонентів разом з вербальними, тобто мультимодального тексту дозволяє краще налаштувати комунікацію з цільовою підлітковою читацькою аудиторією. Вторинний світ у підлітковому низькому фентезі – завуальований світ підліткових переживань і коли головний герой проходить крізь випробування в ньому, тим самим він долає власні комплекси і страхи. Таким чином, вторинний світ виконує психотерапевтичну функцію і найкращою формою його презентації є мультимодальний текст.

Перспективним вбачається дослідження вираження інших невербальних текстових засобів у графічному романі (графічних романах) жанру фентезі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Андреева І. О. Мультимодальний аналіз дискурсу: методологічна основа та перспективи напрямку. Одеський лінгвістичний вісник. 2016. Вип. 7. С. 3-8.
2. Івасишин М. Р. Мультимодальність англomовного коміксу: лінгвальний і екстралінгвальний виміри : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. Львів. нац. ун-т ім. І. Франка. Львів, 2019. 404 с. URL : https://www.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2019/09/dis_ivasyshyn.pdf
3. Макарук Лариса Леонідівна. Мультимодальність сучасного англomовного масмедійного комунікативного простору : дис. ... д-ра філол. наук : 10.02.04. Запоріж. нац. ун-т. Запоріжжя, 2019. 635 с.
4. Матвіїшин А. Я. Мультимодальність у романі Вілла Айснера «Контракт з Богом»: взаємодія вербального і візуального компонентів. Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. Київ, 2020. Том 31 (70) № 2. Частина 2. С. 176-182. URL : https://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/2_2020/part_2/33.pdf
5. Сеньків О. Образ підлітка у графічному романі жанру фентезі (на матеріалі романів Казу Кібуіші). Закарпатські філологічні студії. Ужгород, 2021. № 18. С. 145-151. URL : <http://www.zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/18/28.pdf>
6. Сеньків О., Харкавців І. Вираження експліцитної та імпліцитної оцінки в фентезійному графічному романі (на матеріалі серії книг Казу Кібуішу «Амулет») Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. Київ, 2022. Том 33 (72) № 3. С. 126-133. URL : http://philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2022/3_2022/22.pdf
7. A Short History of American Comic Books. URL : <https://www.januarymagazine.com/features/comix.html> (Last accessed 29.08.2022).
8. Baldry A., Thibault P. J. Multimodal Transcription and Text Analysis: A Multimedia Toolkit and Coursebook. London : Equinox, 2006. 270 p.
9. Baetens Jan, Frey Hugo. The Graphic Novel: An Introduction Cambridge University Press, 2015. 286 p.
10. Goldsmith Francisca. Graphic Novels Now: Building, Managing, and Marketing a Dynamic Collection. American Library Association, 2005. 113 p.
11. Kazu Kibuishi. Amulet: The Stonekeeper. Graphix, 2009. 185 p.
12. Rothschild Aviva D. Graphic Novels: A Bibliographic Guide to Book-length Comics. Libraries Unlimited, 1995. 245 p.