

УДК 81'22:821.111

DOI <https://doi.org/10.32782/2410-0927-2022-17-6>

Марта КАРП

кандидат філологічних наук, доцент кафедри прикладної лінгвістики, Національний університет «Львівська політехніка», вул. Степана Бандери, 12, м. Львів, Україна, 79000

ORCID: 0000-0002-7332-7739

Юлія КУЧЕР

здобувачка вищої освіти за другим (магістерським) рівнем зі спеціальності 035 Філологія (прикладна лінгвістика), Національний університет «Львівська політехніка», вул. Степана Бандери, 12, м. Львів, Україна, 79000

ORCID: 0000-0002-0728-6617

Бібліографічний опис статті: Карп, М., Кучер Ю. (2022). Невербальний складник у графічному романі Алана Мура *Вартові*: семіотико-нарративна інтерпретація. *Актуальні питання іноземної філології*, 17, 42–47, doi: <https://doi.org/10.32782/2410-0927-2022-17-6>

НЕВЕРБАЛЬНИЙ СКЛАДНИК У ГРАФІЧНОМУ РОМАНІ АЛАНА МУРА «ВАРТОВІ»: СЕМІОТИКО-НАРАТИВНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ

Стаття присвячена виявленні закономірностей невербальних складників у композиції фреймів графічного роману Алана Мура «Вартові». Сучасні тексти майже неможливо уявити без використання візуальних компонентів – ми все частіше творимо та використовуємо мультимодальні тексти, які використовують більше ніж один модус для передавання інформації (наприклад, це може бути звичайний текст та зображення, текст та звукове супроводження). Вивчення текстів стає комплексною задачею, де аналіз візуальних елементів відіграє таку ж важливу роль як і аналіз суто текстової інформації. Метою статті є дослідження композиції сторінок, встановленні можливої системи невербальних складників та виведенні композиційних закономірностей, які присутні у графічному романі Алана Мура «Вартові». Методами дослідження виступили нарративний та семіотичний аналізи, які утворюють комплексну семіотико-нарративну інтерпретацію. Новизна дослідження полягає у спробі вивести закономірності у композиції невербальних візуальних складників графічного роману та дослідити візуальні елементи з формальної точки зору. Виведення закономірностей використання тих чи інших візуальних форм допоможуть ефективно використовувати ці невербальні ресурси. Висновки: за інформаційною цінністю композицію сторінки можна розділити на центрові та поляризовані. Центрові діляться на Кругові та Центр-Поля. Поляризовані діляться на Відоме-Нове та Ідеальне-Реальне. Також важливими компонентами в композиції є значущість та обрамлення. Значущість буває посиленою та послабленою, а обрамлення вказує на роз'єднання або згуртованість елементів. Важливим інструментом творення нових смислів є спрямованість читання – воно може бути лінійним та нелінійним. Нелінійні тексти, на відміну від лінійних, нав'язують парадигматику – подається певна структура Центру і Полів або Відомого і Нового, – але саме читач залишає за собою право встановлювати їхню послідовність і зв'язки між собою.

Ключові слова: мультимодальність, невербальний складник, візуальна грамотність, графічний роман, семіотико-нарративна інтерпретація.

Marta KARP

PhD in Philology, Associate Professor at the Department of Applied Linguistics, Lviv Polytechnic National University, 12 Stepana Bandery street, Lviv, Ukraine, 79000

ORCID: 0000-0002-7332-7739

Yuliia KUCHER

postgraduate student of specialty 035 Philology (applied linguistics), Lviv Polytechnic National University, 12 Stepana Bandery street, Lviv, Ukraine, 79000

ORCID: 0000-0002-0728-6617

To cite this article: Karp M., Kucher Y. (2022). Neverbalnyi skladnyk u hrafichnomu romani Alana Mura *Vartovi*: semiotyko-naratyvna interpretatsiia [Nonverbal component in graphic novel *Watchmen* by Alan Moore: semiotic-narrative interpretation]. *Current Issues of Foreign Philology*, 17, 42–47, doi: <https://doi.org/10.32782/2410-0927-2022-17-6>

NONVERBAL COMPONENT IN GRAPHIC NOVEL “WATCHMEN” BY ALAN MOORE: SEMIOTIC-NARRATIVE INTERPRETATION

*The article is concerned with the identification of patterns of non-verbal components in the composition of frames of Alan Moore's graphic novel “Watchmen”. Modern texts are almost impossible to imagine without the use of visual components. We are increasingly creating and using multimodal texts that use more than one mode to convey information (for example, it can be plain text and images, text and sound). The study of texts is becoming a complex task, where the analysis of visual elements plays as the important role as the analysis of purely textual information. **The aim** of the article is to study the composition of pages, to establish a possible system of non-verbal components and to derive compositional patterns that are present in Alan Moore's graphic novel “Watchmen”. **The methods** of research are narrative and semiotic analyses, which form a complex semiotic-narrative method. **The novelty** of the study is the attempt to derive rules in the composition of non-verbal visual components of the graphic novel and to explore visual elements from a formal point of view. The derivation of regularities in the use of certain visual forms will help to effectively use these non-verbal resources. **Conclusions** were made that the composition of the page can be divided into central and polarized according to the information value. The central ones are divided into Circular and Center-Margin Fields. Polarized are divided into Given-New and Ideal-Real. Saliency and framing are also important components in the composition. Saliency can be enhanced and weakened, and framing indicates the separation or cohesion of elements. An important tool for creating new meanings is the direction of reading. This direction can be linear and non-linear. Non-linear texts, in comparison to linear ones, impose a paradigm, so that a certain structure of the Center and the Margins or the Given and the New is presented, but it is the reader who reserves the right to establish their sequence and connections between them.*

Key words: multimodality, nonverbal component, visual literacy, graphic novel, semiotic-narrative interpretation.

Актуальність проблеми. Сучасні тексти майже неможливо уявити без використання візуальних елементів. Все більшої уваги привертають мультимодальні тексти. Однак, невербальна візуальна складова тексту, яка, однак, є дуже важливою у сьогоднішній, ще не є достатньо вивчена. Виведення певної системи використання тих чи інших візуальних форм, вивчення закономірностей використання структури візуальної композиції, допоможуть ефективно використовувати ці невербальні ресурси у мультимодальних текстах. Це допоможе набутти кращих навичок представлення візуальної інформації для покращення загальної комунікації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Найбільше цю проблему розглядали Г. Кресс і Т. ван Левен (Kress, Leeuwen, 2006). Вони підійшли до проблеми комплексно, і досліджували візуальну комунікацію не тільки у межах малюнків, а і, наприклад, аналізували використання матеріалів і кольорів у інтер'єрі, та застосування простору та об'єму у скульптурах. Якщо говорити про зображення, то великий внесок у теорію кольорів зробив Й. Іттен (Itten, 1970). Р. Арнхайм, як першопочатковець застосування формалізму в мистецтві, також глибоко вивчав те, яке значення надає композиція у зображеннях (Arnheim, 1982). Найпершими нарратив у графічному романі почали досліджувати С. Чатмен – у своїх працях він описує фундаментальні практики нарративної теорії та надає загальний нарис семіотики нарратив-

ної структури (Chatman, 1978), та У. Ейснер – він увів поняття «графічний роман» до широкого кола науковців та досліджував семіотику у графічному нарративі (Eisner, 2008). Також варто зазначити внесок у вивчення графічної наратології, який зробили Й. Бетенс і Х. Фрей (Baetens, Frey, 2014) та Н. Кон (Cohn, 2003, 2012). М. Гейткемпер-Сйтс досліджував нарратив сучасних графічних романів та пропонував додати графічний код, за допомогою якого читач пропускає кожен з закодованих систем через візуальну організацію формального komponування графічних текстів; їхній візуальний стиль, організацію кольорів, вибраних методів надписів (Heitkemper-Yates, 2018).

Мета дослідження роботи полягає у дослідженні композиції фреймів та встановленні системи невербальних складників, які присутні у графічному романі Алан Мура «Вартові» (Moore, 1987) та виведенні композиційних закономірностей у фреймах графічного роману.

Виклад основного матеріалу дослідження. Одна з найбільш помітних тенденцій розміщення інформації (і текстової, і візуальної), є чітке розмежування на ліву та праву частину. На таких сторінках права сторона – це сторона ключової інформації, того, на що читач повинен звернути особливу увагу. Ліва частина – це сторона *вже відомого* для читача. У широкому розумінні сенс *Нового* є під питанням, тоді як *Відоме* подається як загальноприйняте, те, що не потребує доказів. Зрозуміло, що об'єктивно *вже відома* інформація може бути насправді

невідомою читачу, так само як і нова інформація може бути як раз *вже відомою*, однак важливим є те, що інформація подається так, ніби вона має такий статус або цінність для читача, і читач повинен сприймати її саме в такому вигляді, навіть якщо для якогось конкретного читача це не так (Kress, Leuween pp. 180–181). Розберемо випадок застосування композиції *Відоме-Нове* на прикладі фрейму з графічного роману Алана Мура «Вартові» (Moore, 1987). На Рисунку 1 ми чітко бачимо розділення зображення горизонтально на дві рівних частини: зліва розміщена людина, а справа – костюм супергероя (див. Рисунок 1). Людина є *Відомим*, оскільки ми вже познайомились з ним на попередніх сторінках – ми дізналися його ім'я та навіть трошки особистої інформації. Костюм справа є *Новим* – до цього моменту ми не знали яким саме супергероєм він був та як точно виглядав його костюм.



Рис. 1. Приклад організації Відоме-Нове

Ще однією композиційною організацією візуальної і текстової інформації може бути доволі чітко розділення на верх та низ. Якщо у візуальній композиції частина елементів розміщена у верхній частині, а інші елементи – в нижній частині, тоді те, що розміщено вгорі, подається як *Ідеальне*, а те, що розміщено внизу, пропонується як *Реальне*. *Ідеальне* означає ідеалізовану або узагальнену суть інформації, а отже, ніби це її найсуттєвіша частина. *Реальне* протиставляється *Ідеальному* – воно зображає більш конкретну інформацію, більш *приземлену*, або більш практичну інформацію (Kress, Leeuwen, 2006, pp. 186–187). За приклад можемо взяти фрейм, який представлений

нижче (див. Рисунок 2). Ми можемо умовно розділити зображення на дві частини: верхню, де зображений гвинтокрил та нижню, де розміщений натовп. Верхня частина з гвинтокрилом, президентом та фесерверками як раз і символізує *Ідеальне* – святкування перемоги у В'єтнамі. Президент та військові уособлюють переможну Америку, її військову силу та панування навіть на території, далекій від неї. Люди внизу, своєю чергою, зображають *звичайне* суспільство – *Реальне*, і їхня функція – захоплюватися *Ідеальним*.



Рис. 2. Приклад організації Ідеальне-Реальне

Ще одним прикладом організації композиційного простору сторінки є розділення на центр та край сторінки. Для того, щоб окреслити використання центру у візуальній композиції, ми можемо сказати, що якщо в ній значною мірою залучений центр, таким чином, що один елемент розміщений посередині, а інші елементи навколо нього, то ми будемо називати центральний елемент *Центром*, а інші елементи навколо нього – *Полями*. *Поля* – це допоміжні, підлеглі, залежні структури (Kress, Leeuwen, 2006 р. 196). Розглянемо фрейм, взятий з другого випуску «Вартових» (див. Рисунок 3) (Moore, 1987). Головною темою попереднього першого випуску та половини другого була смерть Веселуна – саме його труна та яма для поховання зображені в центрі фрейму. Тобто, за нашими формальними визначеннями, це є *Центром*. Люди, які стоять навкруги є *Полями*. Тож цей фрейм, який має чітко окреслений *Центр*, що не є явищем, яке часто зустрічається у цьому графічному романі, зображає важливу подію. З одного боку це є прямим образом кінця –

а саме кінця життя цього персонажа. Але, з іншого боку це є і символом початку – саме смерть Веселуна стане відправною точкою всіх подальших подій роману.



Рис. 3. Приклад організації Центр-Поля

Не всі елементи *Поля* рівновіддалені від *Центру* – елементи можуть бути розміщені таким чином, що вони створюються поступові, граду-йовані за певною шкалою області. Іншими словами, бічні елементи в композиції *Центр-Поля* розміщуються вище, нижче і з боків від центру, а між цими поляризованими положеннями можуть бути розміщені інші елементи. Такі композиції будемо називати *Круговими* (Kress, Leeuwen, 2006 р. 196, 209).

Композиція сторінки також передбачає різний ступінь значущості її елементів. Незалежно від того, де вони розміщені, значущість може створювати ієрархію важливості серед елементів, виділяючи деякі з них як більш важливі, ніж інші. Значущість елемента важко виміряти об'єктивно – вона стає зрозумілою зі складної взаємодії низки факторів: розміру, різкості фокуса, тонального контрасту, кольорних контрастів. Також розміщення в полі зору, перспектива. Не треба забувати про конкретні культурні фактори, такі як поява людської фігури або відомого культурного символу (Kress, Leeuwen, 2006 рр. 201–202). Одним з прикладів такого значущого символу може бути зображення годинника. Вони символізують Годинник Судного дня, стрілка якого пересувається ближче або далі від опівночі, чим ближче або далі світ від глобальної рукотворної катастрофи. В графічному романі візуальний образ Годинника активно викорис-

товується протягом усього сюжету. Протягом усього роману годинник все ближче і ближче до півночі. Ці образи підсилюють текстову складову – одним з мотивів роману є загроза ядерної війни між Америкою та Радянським Союзом. Ці годинники ніби натякають, що ядерна загроза неминуча – з кожною главою стрілка все ближче до опівночі. В кінці катастрофа дійсно стається, рівно о 12 годині ночі, але не така, яку боялися герої роману. Один з героїв роману – Вейдт – створив штучну загрозу (яка вбила мільйони людей в Нью-Йорку), щоб створити ілюзію зовнішньої небезпеки, і тим самим об'єднати Америку та Радянський Союз. До речі, фрейм з зображенням Вейдта, який святкує успіх, теж є символом годинника, де його руки утворюють стрілки, а світло – циферблат. Штучна катастрофа вже сталась, однак його руки ніби вказують час *за п'ять хвилин дванадцята*. Тобто, він щиро вірить, що запобіг ядерній катастрофі, і посунув стрілки годинника назад. Однак пізніше візуальний образ годинника вказує на те, що насправді катастрофа все-таки відбулась – залитий кров'ю годинник показує рівно 12. Варто зазначити що на верхній частині, в зоні *Ідеального*, яке ми розглядали вище, присутній ще один символ – картина, яка ілюструє легенду про Александра Македонського та Гордіїв вузол (див. Рисунок 4). Вейдт бачить себе Александром Македонським, а свою спробу об'єднати світ – розв'язання проблеми Гордіїва вузла. Однак це сприйняття є ідеалізованим.



Рис. 4. Приклад використання символу годинника

Ще одним важливим компонентом композиції є обрамлення. Чим чіткіше візуально зображено обрамлення, тим сильніше елемент представляється окремою незалежною частинкою інформації. І, навпаки, відсутність помітного обрамлення підсилює відчуття групової ідентичності. Існує багато шляхів того, як мож-

ливо досягти відчуття обрамлення – завдяки реальним лініям рамки, білим простором між елементами, розривами в кольорі кольору і так далі. (Kress, Leeuwen, 2006 pp. 203–204). Приклад обрамлення бачимо на фреймі нижче на рисунку (див. Рисунок 5). Кожний екран розділений чорними та білими лініями – відбиття того факту, що кожний екран зображає події з різних частин світу. Кожний екран є самостійною одиницею, і це також додає масштабності місцю дії. Окрім цього, обрамлення підсилює ефект слів, які написані у діалоговій хмаринці: *Just me and the world – Тільки я та світ* (Moore, 1987).



Рис. 5. Приклад обрамлення

У звичайних сторінках, процес читання є лінійним та побудованим за суворими, чіткими правилами. Такі тексти читаються саме таким чином, як це задумував автор – зліва направо, зверху вниз, рядок за рядком. В нелінійних способах шлях читання побудований не за такими суворими законами. В нелінійних текстах читачі можуть самі обирати, які зображення переглядати, і в якому порядку їх переглядати. Нелінійні тексти, на відміну від лінійних, нав'язують парадигматику. Обираються певні елементи та подаються відповідно до певної парадигматичної логіки – наприклад структура *Центру і Полів* або *Відомого і Нового*, – але саме читач залишає за собою право встановлювати їхню послідовність і зв'язки між собою (Kress, Leeuwen, 2006 pp. 204–208). За приклад такого нелінійного читання візьмемо сторінку графічного роману, на якій розміщено дев'ять фреймів. На ній автор зображує два сюжети: перший – основний сюжет графічної новели, та другий – побічний сюжет коміксу про піра-

тів, який читає один з героїв «Вартових» (див. Рисунок 6) (Moore, 1987). Візуальне зображення цих двох сюжетів почергово змінюється з кожним фреймом, перестрибуючи з одного оповідання на інше. Текстова компонента йде паралельно – на кожному фреймі, ми бачимо хмаринки з текстом, які стосуються і першого сюжету (текст на лівій стороні на Рисунку 6), так і другого сюжету (текст на правій стороні на Рисунку 6). Нелінійність композиції полягає у тому, що читач може обирати стратегію читання – наприклад, він може спочатку прочитати основне оповідання, а потім – другорядне про піратів.



Рис. 6. Приклад фрейму з другорядним сюжетом

Висновки і перспективи подальших досліджень. Отже, ми проаналізували різні види композиції сторінки. За інформаційною цінністю можна розділити структури на центрові та поляризовані. Центрові своєю чергою діляться на Кругові та Центр-Поля. Поляризовані діляться на Відоме-Нове та Ідеальне-Реальне. Також важливими компонентами в композиції є значущість та обрамлення. Значущість буває посиленою та послабленою, а обрамлення вказує на роз'єднання або згуртованість елементів.

Перспективою подальших досліджень у цій темі є більш детальне вивчення невербальних візуальних складників та складання розширеного фреймворку формальних візуальних складників, за допомогою якого буде можливо аналізувати різноманітні мультимодальні тексти.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Arnheim R. The power of the center. Los Angeles: University of California Press, 1982. 227 p.
2. Baetens J., Frey H. The Graphic Novel: An Introduction. Cambridge, United Kingdom : Cambridge University Press, 2014. 298 p.
3. Chatman, S. Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca : Cornell University Press, 1978. 277 p.
4. Cohn, N. Comics, linguistics, and visual language: The past and future of a field. In Linguistics and the Study of Comics. London : Palgrave Macmillan, 2012. P. 92–118.
5. Cohn, N. Early Writings on Visual Language. Carlsbad : Emaki Productions, 2003. 120 p.
6. Eisner, W. Graphic Storytelling and Visual Narrative. New York : W. W. Norton, 2008. 164 p.
7. Heitkemper-Yates, M. Toward a narratology of the graphic: Exploring the narrativity of the contemporary graphic novel. *Multicultural Language Scapes*. 2018. Vol. 2. P. 27–47.
8. Itten, J. The Elements of Colour, New York : John Wiley & Sons, 1970. 96 p.
9. Kress G., van Leeuwen T. Reading images: the grammar of visual design. 2nd ed. New York : Taylor & Francis e-Library, 2006. 321 p.
10. Moore A. Watchmen. New York : DC Comics, 1987.