

УДК 81'221:821(71).09]:159.942
 DOI <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2024.2.1/20>

Калиновська І. М.

Волинський національний університет імені Лесі Українки

Коляда Е. К.

Волинський національний університет імені Лесі Українки

Калиновська М. В.

Волинський національний університет імені Лесі Українки

ВЕРБАЛЬНІ Й НЕВЕРБАЛЬНІ ЗАСОБИ ВИРАЖЕННЯ ЗДИВУВАННЯ В КАНАДСЬКИХ ГРАФІЧНИХ РОМАНАХ

У статті розглядаються вербальні і невербальні засоби вираження здивування в канадських графічних романах. Матеріалом дослідження слугують популярні графічні романи відомого канадського автора-карикатуриста Брайєна Лі О'Меллі. Читання графічних романів передбачає розшифрування смислів, закладених у їхніх вербальних і невербальних компонентах. До вербальних компонентів графічних романів належить друкований текст, що включає репліки головних героїв у словесних бульбашках, назви, заголовки, наративний блок чи авторські коментарі у бульбашках або поза ними. Невербальні графічні засоби (ширифт, колір, графічні символи, таблиці, малюнки тощо) підсилюють вербальне висловлення, уточнюють чи дублюють його і є надзвичайно важливими для розуміння графічного роману. Для опрацювання фактичного матеріалу застосовується метод дистрибутивного аналізу; метод інтерпретації допомагає розшифрувати смисли, закладені у вербальних і невербальних компонентах графічних романів.

Здивування – короткочасна емоційна реакція на раптові події, непередбачені ситуації, неочікувані звуки, смаки, побачене чи почуте, яка не має чітко вираженого позитивного чи негативного забарвлення. Аналіз показав, що у досліджуваних графічних романах мовні засоби вираження здивування на фонетичному рівні представлені вигуками, які відображають емоційний стан головних героїв, реакцію на випадкові обставини, неочікуване чи почуте, які підсилені звуко-наслідуванням. Вираження здивування на лексичному рівні характеризується добором емоційно-забарвленої лексики. У реакціях персонажів переважають вигуки вираження емоції здивування, а в авторських коментарях – слова, які називають або натякають на емоцію здивування в описі сюжетів, неочікуваних подій. Здивування може бути репрезентоване як вербальними засобами, невербальними засобами, так і їх поєднанням. До невербальних засобів вираження здивування в аналізованих графічних романах належить пунктуація, шрифт, колір. Чим більше здивування, тим більше знаків оклику, більший чи жирніший шрифт, більша кількість повторюваних літер у вигуках. Важливими для розпізнавання емоції здивування у графічних романах є жести та вираз обличчя персонажів (втягнуте обличчя, широко відкриті очі, великі зіниці, підняті брови, привідкритий чи широко відкритий округлений рот).

Ключові слова: канадський графічний роман, вербальний засіб, невербальний засіб, емоція, здивування.

Постановка проблеми. Розвиток інформаційних технологій й візуалізація інформації сприяють збільшенню кількості креолізованих текстів, інформативність і прагматичний потенціал яких досягається завдяки синтезу вербальних і невербальних засобів. Йдеться, зокрема, про комікси та графічні романи, які набули неабиякої популярності у США й Канаді за останні п'ять років й відображають тенденції розвитку графічної літератури загалом. Реалізація категорії емотивності в креолізованих текстах потребує додаткового

вивчення, адже емоції є невід'ємною частиною людського життя, що підкреслює актуальність дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз публікацій з проблеми дослідження засвідчує відсутність комплексного вивчення категорії емотивності в креолізованих текстах, зокрема засобів вираження емоції здивування в графічних романах.

Частково, теми торкається О. М. Сеньків, яка аналізує вербальні й невербальні засоби творення

образу підлітка у графічних романах жанру фентезі [8]. Мовленнєвий портрет головного героя авторка описує вербальними засобами на фонетичному, лексичному, синтаксичному рівнях у поєднанні з графічними засобами (шрифт, капіталізація, пунктуація, колір тощо) і зазначає, що за допомогою мультимодального тексту у графічних романах краще розкривається образ головних героїв, ніж з використанням лише вербального тексту. Важливість дослідження англomовного коміксу як мультимодального візуально-графічного тексту підкреслює М. Р. Івасишин, яка зазначає, що вербальні та невербальні засоби вводяться авторами у текстовий простір для досягнення певної мети у вираженні їхнього ставлення до дійсності та інтенції висловлювання [3].

Аналіз вербальних засобів вираження емоції здивування на матеріалі текстів англomовної художньої прози висвітлено у публікаціях М. О. Зайцевої [2], О. І. Мікули [6], М. Д. Савчук [7]. Так, М. О. Зайцева аналізує емоцію здивування з позитивною, негативною і нейтральною тональностями [2]. Авторка зазначає, що сигналом емоції здивування є слово *surprise*, яке є ядром цього концептуального поля. До мовних засобів, які виражають здивування з нейтральною тональністю належать мовні одиниці *puzzle*, *wonder*, *odd*. О. І. Мікула зауважує, що номінанти емоції здивування *surprise*, *wonder*, *amazement*, *astonishment* є однаковими за змістом, але різними за ступенем інтенсивності та оцінки [6]. М. Д. Савчук вивчає мовні засоби вираження подиву в англomовній літературі, звертаючи увагу на інтонаційне оформлення висловлювання [7]. На думку авторки, лексеми *surprise*, *wonder*, *amazement*, *astonishment* містять сему подиву і є домінантами лексичного рівня вираження подиву в авторському дискурсі.

Постановка завдання. Мета статті полягає у визначенні вербальних і невербальних засобів вираження здивування в канадських графічних романах.

Досягнення поставленої мети передбачає реалізацію таких завдань:

- з'ясувати сутність емоції здивування;
- проаналізувати вербальні засоби вираження здивування на фонетичному та лексичному рівнях;
- дослідити невербальні засоби вираження здивування.

Матеріалом дослідження слугують канадські графічні романи Брайєна Лі О'Меллі [12], [13], [14], [15], в яких передана атмосфера сучасного канадського життя Торонто, де живе творець графічних романів.

Зауважимо, що читання графічного роману передбачає розшифрування смислів, які закладені у його вербальних і невербальних компонентах [4]. До вербальних компонентів графічного роману належить друкований текст, що включає репліки головних героїв, назви, заголовки, наративний блок чи авторські коментарі у словесних бульбашках або поза ними. Невербальні графічні засоби (шрифт, колір, графічні символи, таблиці, малюнки тощо) підсилюють вербальне висловлення, уточнюють чи дублюють його і є надзвичайно важливими для розуміння графічного роману.

Для вивчення графічних романів застосовуватимемо метод спостереження, аналіз і синтез. Для відбору досліджуваних вербальних засобів використовуватимемо метод дистрибутивного аналізу. Метод інтерпретації слугуватиме для аналізу вербальних і невербальних засобів вираження здивування у досліджуваних канадських графічних романах.

Виклад основного матеріалу. Емоція здивування відноситься до базових (за класифікацією К. Ізарда [11]). Складність розуміння здивування обумовлена, по-перше, його природою (у мить здивування наш розум ніби порожній, всі розумові процеси немов завмирають, тому реакція подиву не отримує достатнього осмислення), по-друге, швидкоплинністю (здивування з'являється і припиняється раптово; ми не знаємо, як реагувати на стимул, його раптовість породжує у нас почуття невизначеності). Якщо ми знаходимо час, щоб подумати, здивовані ми чи ні, значить ми не здивовані. Здивувати може все несподіване або раптове: звук, запах, смак чи фізичні відчуття, несподівана або раптова думка, зауваження або пропозиція іншої людини (за П. Екманом [10]), раптова, неочікувана ситуація тощо.

Здивування не має чітко вираженого позитивного чи негативного забарвлення. «У момент виникнення воно гальмує всі попередні емоції і спрямовує увагу на подію, ситуацію тощо, яка його спричинила. Емоційну маску здивування утворюють широко розплющені очі, підняті брови і ледь відкритий рот, який набуває овальної форми» [9, с. 182]. «Саме невербально відтворені емоції визначають справжню інтенційну направленість зображуваної особи і читач більше довіряє невербальному» [5, с. 45].

У досліджуваних графічних романах [12], [13], [14] головний герой, музикант Скотт Пілігрим, часто потрапляє у неочікувані ситуації. До прикладу, він не знає, як реагувати, щоб не виказати свого великого здивування, коли зустрічає в парку

відомого канадського кіноактора, який йому дуже подобається, і все, на що він здатний при зустрічі, то просто прокашляється: *АHEM*. Він та інші персонажі висловлюють здивування, коли дізнаються якусь несподівану інформацію чи вражені чимось, як от Кім Найвз, коли перший раз потрапляє до студії музичної групи Скотта: *WOW...*

Фонетичний рівень характеризується вживанням вигуків здивування у графічних романах, які насичені емоційними діалогами, неочікуваними ситуаціями, несподіваними подіями тощо. Наприклад, *WOO!*; *WOW!*; *WOA!*; *OH!*; *Ah!* виражають неабиякий подив персонажів; *Oh dear!*; *NOOOO!!!* промовляються персонажем у момент раптового подиву, коли він розуміє, що він встряв у якусь халепу тощо; *DAMN!*; *Pah!* вживаються у несподіваних ситуаціях тощо.

До речі, за допомогою вигуків автор може відобразити не лише зорові, але й слухові відчуття, створити необхідну атмосферу. Вони посилюють виразність тексту, а також дозволяють передати більший обсяг інформації й уточнити те, що зображено на малюнку. Наприклад, головна героїня графічного роману «Секунди» [15], власниця ресторану Кеті, зустрічає привида Ліз та отримує можливість змінювати минуле за допомогою магічних грибів, які вона знаходить під порогом свого будинку. Яке ж було її здивування від їх кількості та місця, де вона разом з кухарем Максом їх знаходить: *OH MAN*, *OH WOW*, пробує їх на смак: *DAMN*, *DUDE*. Ці моменти стали ключовими для всього роману, після яких головна героїня постійно опиняється у різних несподіваних для себе місцях, що щоразу викликає неабиякий подив.

Аналіз показав, що найчастотніші вигуки здивування: *Wow!*, *What?*, *Oh!*, *Oh my God!*, *No!*, *Why?*, *Yeah!*, *Ah!*, *Ha!*, *Heh!*, *Who!*, *No way!*, *Gosh!* Серед нечастотних вигуків трапляються такі, як: *My Goodness!*, *Whoopee!*, *Eh!*, *Um!*, *Uh!* тощо. Значно переважають загальноприйняті вигуки, які розуміють усі носії англійської мови, наприклад: *NO!!*, *Wow!*, *OH!* тощо над індивідуальними авторськими, які іноді називають фонетичними okazionalizмами, наприклад: *VOOOSH!!!!*, *WHRRR!*, *WSH!*, причому – чим більший подив головних героїв, тим протяжніший вигук, як наприклад: *NOOOOOOOO!!!!*, *WOOOOOW!!!*, *AAAAAONHHHEEEEE!* Автор часто використовує звуконаслідування, щоб залучити не лише зорові, але й слухові відчуття читачів, створити необхідну атмосферу, підкреслити несподіваність ситуації, неочікуваний звук. Наприклад, *DINGy DONG*, *RIING* – звуки дверного дзвінка;

PLOP, *SLUMP* – звуки незграбних рухів персонажів; *CHEW*, *CHEW* – звуки голосного жування; *ZOOOOM* – звуки втечі персонажів; *CRASH*, *KPOK*, *KROW*, *SWOK*, *KRAK*, *POW*, *SOK*, *WHAP*, *SMURF*, *POOM* – звуки ударів; *CLINK* – звуки падіння монет.

Лексичний рівень характеризується відповідним добром емоційно-забарвлених лексем, їх поєднанням. Лексичні одиниці для відтворення емоцій охоплюють такі групи: 1) мовні одиниці, які безпосередньо виражають емоції; 2) слова, що називають або характеризують емоції людини; 3) мовні одиниці, які можуть і виражати, і передавати емоційне ставлення до будь-якого предмета та явища [1].

У досліджуваних канадських графічних романах, з-поміж проаналізованих вербальних засобів ми зафіксували лише два випадки вживання іменника *surprise* на позначення емоції здивування: головна героїня, власниця ресторану Кеті, готує нову страву, якої не було в меню і представляє її друзям; колишня дівчина Скотта, яка розбила йому серце, популярна співачка Енві Едамс повідомляє його про конкурс музичних груп, де вони змагатимуться. Також виявлено такі лексичні одиниці на позначення здивування: іменники *miracle*, *mystery*, *astonishment*, прикметники *weird*, *amazing*, *awkward*, *strange*, *confusing*, *astonished*, *confused*, *unusual*, *awesome*, *surprising*, *interested*, прислівники *suddenly*, *astonishingly* та дієслова *to wonder*, *to astonish*.

У мові персонажів графічних романів вживаються лексичні одиниці, які безпосередньо виражають емоцію здивування, а в авторських коментарях – слова, які називають або натякають на емоцію здивування в описі сюжетів, неочікуваних подій чи реакцій персонажів, як наприклад: *But something had changed*; *Either she was losing her mind or she'd changed the universe*; *She had been given the second chance*; *Was she even real?*; *What was this?*; *What was she seeing now?*; *This was real life*; *Which was weird*; *Her home had become strange*; *Was she losing her grip on reality?*

Аналізуючи лексику досліджуваних романів, слід підкреслити її експресивність, емоційно-забарвлений характер. Характерною особливістю є, наприклад, вживання слів розмовного стилю на зразок: *Oh yeah!*; *Oh my gosh!*; *Are you kidding?*; *Damn!*; *Shit!*; *Just imagine!*; *Just think!* тощо, які передають здивування головних героїв аналізованих графічних романів. У мовленні персонажів переважають вигуки вираження емоції здивування, на зразок: *What?*; *Why?*; *Really?*; *Are you*

real?, вторинні вигуки, на зразок: *Oh my God!; God!; Jesus Christ!; Christ!; Heaven!; A LIVING HELL!; What the hell...?* Вигуки здивування часто супроводжуються звертаннями, на зразок *dude, bro*, які перекладаються зазвичай українською як «чувак, кент, друзяка», *retard* – «гальмо», *girlz* – «дівулі, дівчиська», інколи з навмисним спотворенням написання цих слів для підсилення емоційного ефекту.

Невербальні засоби автор використовує для підкреслення емоцій та акцентування на певних емоційних станах персонажів. Аналіз досліджуваних романів показав, що пунктуація є найвиразнішим показником емоції здивування персонажів. Насамперед, йдеться про вживання знаків оклику, знаків питання, три крапки чи їхнє поєднання. Слід зауважити, що чим більше здивований персонаж, то тим більше пунктуаційних знаків ми спостерігаємо. Здивування може бути відтворене як з вербальними мовними засобами, так і без них або разом з авторським коментарем. Цей прийом використовується для привернення додаткової уваги до якоїсь події чи ситуації, яка неочікувана.

Цікавим в плані розмаїття емоційного навантаження пунктуаційним знаком є три крапки. Зазвичай, на письмі вони передають незакінченість думки, замовчування, вказують на прихований смисл, актуалізують стан задуманості й невпевненості. У графічних романах три крапки з'являються, коли персонаж перебуває у стані сильної здивованості через випадкові обставини і не знає, як відреагувати. Наприклад, у відповідь на репліку друга *It's like spring out* Скотт Пілігрим мовчить: ... (оскільки на вулиці доволі холодно, сніжить, погода більше схожа на зиму, і зовсім не на весняну). Або в незграбній розмові головного героя й дівчини, яка йому дуже подобається, у відповідь на комплімент щодо взуття, Скотт каже: *They remind me of something but I can't remember what. Um... Am I dreaming?*, Рамона здивована і не знає, як відреагувати, мовчить: ...

Капіталізація репрезентує велике здивування персонажів, що підкреслює неочікуваність ситуації. Чим більший подив, тим більші літери на панелях графічного роману чи більша кількість повторюваних літер. Наприклад, *OOOOOOONNNNNN!!!* Не слід також забувати про гарнітуру. Зазвичай напівжирною гарнітурою чи курсивом можуть виокремлюватися ключові ідеї фрагмента, імена персонажів, елементи з особливим емотивним забарвленням, знаки інших

алфавітів чи символи, інколи зображені рукописні повідомлення персонажів. До прикладу: *@#\$_AH*.

Колір також відіграє важливу роль для вираження емоції здивування. Виявлено, що червоний колір кадру чи шрифту відображає максимальне здивування. Проте, вираження цих емоцій за допомогою кольору трапляється не так часто, як за допомогою розміру шрифту.

У здивованих персонажів досліджуваних графічних романів спостерігаємо витягнуте обличчя, широко відкриті (іноді вирячені) очі, великі зіниці, підняті брови, привідкритий чи широко відкритий округлений рот. Щодо жестів і рухів тіла здивованих персонажів, то найбільш впізнаваною є постава тіла, рух і розташування рук, які можуть бути опущені додолу чи підняті вгору, чи прикривати або торкатися рота. Подив може бути підсилений вербальними мовними засобами чи вживатися без них. Слід зауважити, що вираз обличчя та жести допомагають читачам визначити емоцію здивування у персонажів.

Висновки. Здивування – короткочасна емоційна реакція на раптові події, непередбачені ситуації, неочікувані звуки, смаки, побачене чи почуте, яка не має чітко вираженого позитивного чи негативного забарвлення. У досліджуваних графічних романах мовні засоби вираження здивування на фонетичному рівні представлені вигуками, які відображають емоційний стан головних героїв, реакцію на випадкові обставини, неочікуване, почуте, які підсилені звуконаслідуванням. Вираження здивування на лексичному рівні характеризується добром емоційно-забарвлених слів. У реакціях персонажів переважають вигуки вираження емоції здивування, а в авторських коментарях – слова, які називають або натякають на емоцію здивування в описі сюжетів, неочікуваних подій. Здивування може бути відтворене як вербальними засобами, так і без них. До невербальних засобів вираження здивування в аналізованих графічних романах належить пунктуація, шрифт, колір. Чим більше здивування, тим більше знаків оклику, більший чи жирніший шрифт, більша кількість повторюваних літер у вигуках. Важливими для розпізнавання емоції здивування у графічних романах є жести та вираз обличчя персонажів (витягнуте обличчя, широко відкриті очі, великі зіниці, підняті брови, привідкритий чи широко відкритий округлений рот).

Перспективним вбачаємо дослідження мультимодальності графічних романів та репрезентації в них різних емоційних станів персонажів.

Список літератури:

1. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики: підручник. Київ : Академія, 2004. 344 с.
2. Зайцева М. О. Актуалізація концепту здивування (на прикладі творів С. Моєма). *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Сучасні тенденції розвитку мов.* 2015. № 9. Вип. 12. С. 63–72.

3. Івасишин М. Р. Мультиmodalність англомовного коміксу: лінгвальний і екстралінгвальний виміри. 2019. URL: https://www.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2019/09/dis_ivasyshyn.pdf (дата звернення: 21.02.2024).
4. Калиновська І., Коляда Е., Калиновська М. Творення комічного в канадських графічних романах фонетичними і графічними засобами. *Слобожанський науковий вісник. Серія: Філологія*. 2023. № 4. С. 24–27.
5. Космацька Н. В. Вербальні і невербальні засоби творення емоційності інформаційного повідомлення. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили. Серія Філологія. Мовознавство*. 2015. Т. 255, Вип. 243. С. 42–46.
6. Мікула О. І. Емоційний концепт «здивування» в мовній свідомості. *Сьомий міжнародний науковий форум. Сучасна іноземна філологія: дослідницький потенціал*. Харків : Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2016. Ч. II (Л-Ш). С. 18–20.
7. Савчук М. Д. Мовні засоби вираження подиву в англійській мові. *Філологічні науки*. 2021. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/150250518.pdf> (дата звернення: 21.03.2024).
8. Сеньків О. М. Образ підлітка у графічному романі жанру фентезі (на матеріалі романів Казу Кібуїші). *Закарпатські філологічні студії*. Вип. 18. 2021. С. 145–151.
9. Степанов О. М., Фіцула М. М. Основи психології і педагогіки: навчальний посібник. Київ : Академ-видав, 2006. 265 с.
10. Ekman P., Friesen W. *Unmasking the Face: a Guide to Recognizing Emotions from Facial Clues*. Cambridge: Malor Books, 2003. URL: https://www.academia.edu/31060417/_04_2011_Paul_Ekman_Wallace_Friesen_Unmasking_the_Face_a_Guide_to_Recognizing_Emotions_from_Facial_Clues (last accessed: 24.03.2024).
11. Izard C. E. *Human Emotions*. New York : Plenum Press, 1977. URL: <https://pdfcoffee.com/carroll-e-izard-human-emotions-1977pdf-pdf-free.html> (last accessed: 24.02.2024).

Список джерел ілюстративного матеріалу:

12. O'Malley B. L. *Scott Pilgrim and the Infinite Sadness*. 2013. URL: <https://www.zipcomic.com/scott-pilgrim-issue-3> (дата звернення: 2.02.2024).
13. O'Malley B. L. *Scott Pilgrim vs the World*. 2012. URL: <https://www.zipcomic.com/scott-pilgrim-issue-2> (дата звернення: 2.02.2024).
14. O'Malley B. L. *Scott Pilgrim's Precious Little Life*. 2012. URL: <https://www.zipcomic.com/scott-pilgrim-issue-1> (дата звернення: 2.02.2024).
15. O'Malley B. L. *Seconds*. 2014. URL: <https://www.zipcomic.com/seconds-issue-full> (дата звернення: 2.02.2024).

Kalynovska I. M., Koliada E. K., Kalynovska M. V. VERBAL AND NON-VERBAL MEANS OF SURPRISE EXPRESSION IN CANADIAN GRAPHIC NOVELS

The article examines verbal and non-verbal means of surprise expression in Canadian graphic novels. The material of the research is the popular graphic novels by a famous Canadian cartoonist Brian Lee O'Malley. Reading graphic novels involves decoding the meanings embedded in their verbal and non-verbal components. The verbal components of graphic novels include the printed text, which includes lines of the main characters in speech bubbles, titles, narrative blocks, or author's comments in or outside of speech bubbles. Non-verbal graphic means (font, colour, graphic symbols, tables, pictures, etc.) reinforce the verbal expression, specify or duplicate it and are extremely important for understanding the graphic novel. To process the factual material, the method of distributive analysis is used, and the method of interpretation helps decode the meanings embedded in the verbal and non-verbal components of graphic novels.

Surprise is a short-term emotional reaction to sudden events, unforeseen situations, unexpected sounds, tastes, the seen or heard. It does not have a clearly expressed positive or negative colour. The analysis showed that in the graphic novels under consideration the language means of expressing surprise at the phonetic level are represented by interjections that reflect the emotional state of the main characters, reactions to random circumstances, the unexpected or heard, which are reinforced by onomatopoeia. At the lexical level the expression of surprise is characterized by the selection of emotionally coloured words. In the reactions of the characters, interjections expressing the emotion of surprise prevail. In the author's comments, words that name or hint at the emotion of surprise are used to describe plots and unexpected events. The surprise can be represented both by verbal means and without them. Non-verbal means of surprise expression in the analysed graphic novels include punctuation, font, and colour. The greater the surprise, the more exclamation marks are used, the bigger or bolder the font is, more doubled letters in interjections are used. Important for recognizing the emotion of surprise in graphic novels are the gestures and facial expressions of the characters (an elongated face, wide-open eyes, large pupils, and raised eyebrows, a slightly open or wide-open rounded mouth).

Key words: Canadian graphic novel, verbal means, non-verbal means, emotion, surprise.