

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет української й іноземної філології та журналістики

Кафедра англійської мови та методики її викладання

**ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ТА КОГНІТИВНІ ОСОБЛИВОСТІ
АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ КРЕОЛІЗОВАНИХ ТЕКСТІВ
(НА МАТЕРІАЛІ КОМІКСІВ)**

Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: студент 2 курсу 09-251М групи

Спеціальності: 014.02 Середня освіта (Мова і
література (англійська))

Освітньо-професійної програми «Середня
освіта (Мова і література (англійська))»

Мороз Олександр Дмитрович

Керівниця кандидатка педагогічних наук,
доцентка Зуброва Ольга Андріївна

Рецензентка кандидатка педагогічних наук,
доцентка Колкунова Вікторія Володимирівна

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичне підґрунтя дослідження англійськомовного коміксу	7
1.1. Загальна характеристика коміксів англійськомовних видань	7
1.2. Основи класифікації стилістичних явищ у лінгвістиці	16
1.3. Теоретичні засади вивчення когнітивної складової англійськомовного коміксу	21
РОЗДІЛ 2. Лінгвостилістичні та когнітивні ознаки англійськомовних коміксів американських видавництв	27
2.1. Стилiстична організація англійськомовних коміксів на фонографічному та семасіологічному рівнях	27
2.2. Стилiстична характеристика синтаксичної організації англійськомовних коміксів	33
2.3. Когнітивні особливості коміксів американських видавництв	40
ВИСНОВКИ	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	55
ДОДАТКИ	63

ВСТУП

Вивчення тексту та текстових категорій у сучасній лінгвістиці на даному етапі розвитку науки виходить за межі вузької лінгвістичної перспективи. Це пов'язано з підвищеним інтересом до креолізованих текстів, одним із типів яких виступає комікс. У сучасному світі комікс є одним із найвідоміших жанрів поп-культури. Історія виникнення коміксу свідчить про те, що спочатку єдиним жанром у коміксі був комічний жанр, звідси і виникла назва *comic*. На сьогоднішній день спостерігаємо стрімкий розвиток жанрової диференціації коміксів: від оповідань про супергероїв до коміксів на соціально-політичні та психологічні теми.

Комікс є одним із видів креолізованого тексту, адже основними компонентами креолізованого тексту виступають дві негомогенні складові: вербальна, або словесна, та невербальна, або зображальна, частини. Залежно від рівня зв'язку між невербальним та вербальним компонентами тексту, є три рівні, на яких вони можуть бути диференційовані, а саме три рівні креолізації: нульова, часткова та повна.

У першому випадку зображення має невелику роль. Якщо проігнорувати ілюстрації та розглядати лише компонент усно, загальний зміст тексту з нульовою креолізацією не зміниться. У текстах, що мають так звану часткову креолізацію, невербальний компонент є необов'язковим, оскільки вказує на інформацію, вже безпосередньо вказану в тексті. Прикладами такого типу тексту є газетні статті та інша наукова або публіцистична література. На відміну від нульової та часткової, повна креолізація включає семантичний взаємозв'язок між зображеними образами і вербальною складовою, яка втрачає своє значення за відсутності останнього. Комікси, до яких входить низка зображень і написів, що їх супроводжують, потрапляють у категорію текстів повної креолізації.

Комікс як вид креолізованого тексту виступав об'єктом різнопланових досліджень: структурні особливості та особливості декодування інформації в коміксі зустрічаються в роботах О. Анісімової, В. Березіна, Н. Валгіної, А. Зенкової, Е. Тарасова; співвідношення графічних і словесних компонентів досліджено в роботах А. Бернацької, В. Більшанової, А. Кириллов, Н. Чудакова; текстовим категоріям коміксів та засобам їхньої реалізації присвячено дослідження М. Ворошилової, Е. Козлова, А. Соніна, Н. Фененко; когнітивні проблеми, пов'язані із креолізованим текстом розглядали Ч. Форсевіл та Б. Ерден.

Актуальність теми дослідження зумовлена тим, що креолізований текст сьогодні є невід'ємною частиною комунікації, яка безумовно потребує всебічного вивчення. Методи синтезу вербальних і невербальних засобів у коміксах є недостатньо вивченими у лінгвістиці, але, безумовно є перспективним напрямом наукових розвідок, оскільки відкривають нові можливості для передачі інформації та спілкування в сучасному світі.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дипломну роботу виконано згідно з планом науково-дослідної роботи кафедри англійської мови та методики її викладання «Лінгвокогнітивні, комунікативні та прагматичні аспекти дослідження тексту» (державний реєстраційний номер 0117U006792).

Мета роботи – вивчення синтаксичних і когнітивних особливостей англійськомовних коміксів.

Для досягнення поставленої мети необхідно розв'язати такі **завдання**:

– розглянути особливості англійськомовного коміксу як виду креолізованого тексту;

– надати загальну характеристику коміксів американських видавництв;

- вивчити стилістичні особливості англійськомовних коміксів на фонографічному, семасіологічному та синтаксичному мовних рівнях;
- проаналізувати когнітивні особливості англійськомовних коміксів.

Об’єктом дослідження є англійськомовний комікс як вид креолізованого тексту.

Предметом дослідження є лінгвостилістичні та когнітивні особливості англійськомовних коміксів.

Поставлені завдання визначили вибір основних **методів дослідження**:

1) описово-аналітичний метод використано для систематизації фактичного матеріалу дослідження та виявлення суттєвих особливостей англійськомовного коміксу;

2) логіко-семантичний метод використано для визначення понятійного апарату дослідження;

3) метод інтерпретаційно-текстового аналізу застосовано для виявлення лінгвостилістичних особливостей англійськомовних коміксів;

4) метод стилістичного аналізу використано для виявлення співвідношення використаних експресивних мовних засобів до змісту інформації;

5) концептуальний метод застосовано з метою дослідження ключових концептів, що реалізуються коміксами американських видавництв;

6) метод компонентного аналізу використано для виявлення впливу текстового та візуального складників на загальний зміст коміксу.

Матеріалом дослідження слугували англійськомовні креолізовані тексти, а саме комікси видавництв “*DC Comics*”, “*Vertigo*”, “*Marvel*”, “*Dark Horse*”, “*Dynamite*” та “*Image*”.

Наукова новизна одержаних результатів виявляється у тому, що вперше здійснена спроба вивчення ключових концептів

американських коміксів (SUPERMAN, BATMAN, WONDER WOMAN) у руслі теорії концептуальної метафори.

Практичне значення результатів роботи полягає в можливостях використання матеріалів дослідження у якості ілюстративного або практичного матеріалу у процесі вивчення курсів «Практика усного та писемного мовлення», «Лексикологія англійської мови», «Стилістика англійської мови», а також при розробленні спецкурсів з лінгвістики та написанні наукових, курсових та кваліфікаційних робіт різних рівнів.

Апробація результатів роботи. Результати дослідження обговорено на засіданнях кафедри англійської мови та методики її викладання Херсонського державного університету, а також у доповіді на конференції «*Priority directions of science and technology development. Abstracts of the 1st International scientific and practical conference*» (Київ, 27-29 вересня 2020 р.).

За темою роботи опубліковано статті та тези: «Фонографічні особливості англословних коміксів» («Студентські наукові студії», ХДУ, 2019 р.), «Синтаксичні особливості англословного креолізованого тексту (на матеріалі коміксів)» (тези, Київ, 2020).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДГРУНТЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

АНГЛІЙСЬКОМОВНОГО КОМІКСУ

1.1. Загальна характеристика коміксів англійськомовних видань

Комікс – це послідовність кадрів, де вкладений у нього образ та словесний текст утворюють органічну смислову єдність [44, с. 51]. Таким чином, це поєднання словесного та невербального компонентів, які утворюють ускладнений зображальним компонентом текст, відомий у лінгвістичній науці як креолізований. На думку Е. Анісімової, креолізований текст є складною текстовою формацією, в якій словесні та символічні елементи утворюють одне візуальне, структурне, смислове та функціональне ціле, орієнтоване на складний прагматичний вплив на реципієнта [2, с. 70].

У цій роботі термін «креолізований текст» використовується для визначення надрукованого тексту, який розглядається як набір чужорідних символів, що потребує встановити зв'язок між словесними та невербальними компонентами. Відомо, що в коміксах інформаційна ємність та прагматичний потенціал паралінгвістичних (невербальних) засобів частіше вище, ніж у вербальних, тому лінгвістика коміксів перетворюється на лінгвістику семіотично ускладненого знаку. Образи та слова у такому випадку не є сумою одиниць, а їх значення інтегрується та утворюють ускладнений текст, у якому існують різні кореляційні зв'язки між словесною та наочною формами, які визначають механізм побудови повідомлення у креолізованих текстах.

Невербальні чи паралінгвістичні засоби визначаються як засоби, що існують у графічній системі тексту та порушують прозорість графічної субстанції словесного висловлення [14, с. 41]. Лінгвісти

А. Баранов та Л. Паршин пропонують розрізняти паралінгвістичні засоби залежно від механізмів їх утворення [4, с. 63].

З огляду на це обмеження, можна припустити, що у коміксах використовуються надграфічні, супраграфемні засоби разом із топографічними. Паралінгвістичні засоби, що визначають зовнішню організацію коміксу, утворюють потенціал паралінгвістичних засобів коміксу [1, с. 102], що включає спеціальну графічну сегментацію, котрі прийнято називати панелями (*panels*) та їх конкретне розташування на аркуші, обов'язкову наявність символічних та словесних символів, використання різних шрифтів. Використання мовних засобів у коміксах є важливою формотворчою ознакою та дозволяє стверджувати правдивість існування певної «графічної норми», яка регулює її зовнішнє оформлення. Поняття графічної норми було введено І. Ключановим, вчений розглядав її як стандарт і модель, яка є прикладом історично сформованої практики візуального втілення певного типу тексту [14, с. 42].

Існує два типи створення креолізованого тексту: часткова (словесна частина відносно автономна, а візуальні елементи тексту необов'язкові) та повна (словесний текст повністю залежить від візуального ряду, а саме зображення виступає як обов'язковий елемент) [4, с. 111].

Словесний компонент коміксу утворюють друкований текст, який є або мовою персонажів, або мовою автора, включаючи коментарі до тексту, заголовки, підписи й авторський конспект [25, с. 45]. Мова або думки героїв знаходяться у філактерії у формі бульбашки.

Невербальний компонент – графіка коміксу – це послідовність зображень, кожне з яких обрамлено та утворює абзац, який передає додаткову інформацію, що замінює буквенний текст та бере участь у створенні виразності та емоційності даного типу креолізованого тексту, втілює динамічний процес графічної частини. Взаємодія цих частин, а

саме словесної та символічної, забезпечує цілісність та узгодженість ускладнених текстів коміксу [25, с. 83]. Слід зазначити, що в будь-якому коміксі можна вибрати ряд стандартизованих сценаріїв. Так, незалежно від сюжету, ми можемо виділити стандартну схему розвитку дії: представлення героя; конфлікт персонажів, який включає взаємодію на фізичному плані (битва, переслідування, погоня); зустріч (конфронтація) антагоністів тощо.

Креолізований текст включає тексти, фактура яких складається з двох неоднорідних частин: вербальної та невербальної [45, с. 180-187]. Невербальну сторону тексту часто називають паралінгвістичною, оскільки вона передбачає паралінгвістичні засоби. У письмовій формі це наступні компоненти: шрифт, відступ, підкреслення, спеціальні розділові знаки, розміри берегів, графічні символи, таблиці, малюнки, фотографії тощо. Всі ці інструменти можуть виконувати різні функції: наприклад, вони можуть надавати акцент думкам автора, які він чи вона викладає у творі, ілюструвати всі можливі явища, передавати особливості мовлення персонажів, використовувати їх для привернення уваги читача. Якщо паралінгвістичні засоби в тексті несуть певний обсяг відповідної інформації і включаються до запланованого автором змісту, такий текст має називатися паралінгвістично активним. Одним із видів подібних текстів є креолізований, який поєднує як вербальну, так і невербальну частку інформації. Для успішної репрезентації актів спілкування в коміксі необхідно поєднувати словесні та іконічні засоби на змістовно-мовному рівні. Семантична залежність одного знаку від іншого підтримується відповідними мовними маркерами у словесній частині композиції тексту. Такий креолізований текст характеризується виразом послідовності у більшій мірі – знак ідентифікує відправника чи одержувача повідомлення. Мовні маркери тут вже особистісні та присвійні займенники першої чи другої особи та власні імена.

Структурна узгодженість, що характеризується прямим включенням символу безпосередньо у компонент слова, де він може замінити мовний символ, широко використовується в коміксах. Взаємодіючи зі словесним знаком у мовному контексті, знак виступає як синтаксичний еквівалент слова чи речення. Наприклад, знак «стрілка» може замінити вербальне (письмової форми) вказання напрямку.

Класифікації коміксів відбувається згідно за їх жанром, формою, стилем, обсягом, сюжетом тощо. Розпочнемо з класифікації за формою: щомісячне видання – серія коміксів, яка виходить щомісяця і менш об'ємна, ніж щорічник, найчастіше зустрічається на американському ринку, поряд із ним існує щорічник, що англійською мовою буде *annual*, як правило, вважається окремим випуском серії і пронумерований відповідно до року видання лише відповідно до інших щорічників тієї ж серії, він має більше сторінок, аніж щомісячник, і включає одну або більше нових оповідей та ряд додаткових матеріалів, що не містяться в основній серії коміксу; веб-комікси – комікси, які поширюються через інтернет, нерідко власні веб-сайти авторів та художників, деякі веб-комікси можуть містити ряд інтерактивних деталей, найпопулярніші серії згодом мають змогу бути надрукованими на папері; графічний роман – це закінчена книга, видана друком, де сюжет будується на зображенні, а не на тексті, за змістом такі роботи є більш привабливими для дорослої аудиторії та мають вікові обмеження, особливість графічного роману полягає у тому, що його створює лише одна людина, або ж максимум троє авторів, у таку колаборацію зазвичай входять сценарист, художник та колорист, найбільш типовий для США, де з'явився на початку 1940-х років; стріп – історичний прототип сучасних коміксів – це комедійний комікс, що складається з двох-трьох панелей, розташованих горизонтально, зазвичай друкуються в газетах чи в інтернеті; фотороман – жанр коміксів, в якому замість намальованих зображень використовуються фотографії.

За змістом сюжету відділяють наступні види коміксів: *trade paperback (TPB)* – це сукупність кількох випусків однієї серії із загальним сюжетом, опублікований в м'якій обкладинці, налічує від 100 сторінок; *hardcover* – це майже те саме, що і *TPB*, тільки в твердій обкладинці, дорожче видання та має суперобкладинку, на останніх сторінках зазвичай є бонусні та додаткові матеріали; *preview* – це невеличкий за обсягом випуск, що містить декілька перших сторінок дебютного номеру майбутньої серії; *one-shot* – це звичайний комікс із стандартними 22 сторінками або більше, але обмежений одним випуском, що містить завершений сюжет, але із задатками на розвинення в інших серіях; *ongoing* називають серію коміксів з необмеженою кількістю номерів, закриття такої серії відбувається через низькі продажі або зміни в політиці відповідальної компанії; *mini-series* – це збірка номерів коміксів з обмеженою кількістю випусків, як правило, від 2 до 12, але якщо кількість випусків перевищує 12, таку серію можна вже називати *maxi-series*; *storyarc* – це сюжет, розділений на кілька випусків однієї серії; *crossover* – історія, яка налічує персонажів із різних серій; *standalone* – це невелика серія коміксів, що містить закінчену історію; *spin-off* – це галузь основної серії, присвячена ряду другорядних персонажів основної серії; *tie-in* – це комікс, пов'язаний із загальним напрямком сюжету однієї чи декількох серій, але який радикально не впливає на центральну лінію більш масштабного сюжету.

Виділяють наступні комерційні категорії коміксів: *independent (indie)* – комікси, які виходять за рамки провідних видавців та монополій; *creator-owned comics* – комікси, що належать творцям, відмінно від коміксів, що належать видавцю (*publisher-owned properties*); *alternative comics* – це ті комікси, що створені зусиллями однієї людини, а не творчого колективу, зазвичай вони сильно відрізняються від продуктів, які домінують на сучасному ринку коміксів, традиційно такі видання прагнуть наблизеності до формату графічних романів.

Комікси також поділяють за жанром: детектив, драма, мелодрама, комедія, пародія, казка, про Дикий Захід, кримінал, трилер, жахи, фентезі, історична тема, містика, пригоди, наукова фантастика, психологія, нуар, наукова фантастика, кіберпанк, антиутопічний світ, стимпанк, пост-апокаліпсис, романтика, історія соціальних проблем, супергерої, тема війни, космосу, історії на основі гри, фільму або книги (*“Fallout”*, *“Star Wars”*, *“Dracula”* та інші) [56, с. 29].

У звичайному коміксі читач очікує доступу до панелей у певному порядку, хоча у виняткових випадках йому може бути надана свобода у цьому плані. У стандартних коміксах панелі розміщуються у вигляді решітки. Зазвичай їх треба читати зліва направо і зверху вниз, хоча, згідно з японськими правилами читання, сторінки манги і панелі читаються і переглядаються справа наліво, що часто викликає дисонанс у західних читачів. Формат так званої «решітки» часто не характерний для англійськомовних коміксів. Для перегляду кадру використовуються менш жорсткі вказівки, оскільки панелі можуть перетинатися або зливатися між собою. [51, с. 84]

Панелі коміксів зазвичай мають прями чорні рамки, але їх можна модифікувати, щоб запропонувати читачам альтернативні інтерпретації змісту. Наприклад, хвиляста лінія може вказувати на сон або флешбек (*flashback*) – відхилення від історії в минулому; сюжетна лінія перервана і глядач спостерігає за дією, що відбулася раніше, наприклад, у *X-Men: Endangered Species TPB* (додаток А, рис. 1). Самі панелі зазвичай різняться між квадратними та прямокутними формами. Іноді панель більш об’ємна і займає два або декілька рядків простору, або навіть цілу сторінку, яка тоді називається «сплеш-сторінка». Багато художників іноді відхиляються від традиційної форми панелі: кадри можуть бути круглими, овальними або ж довільними, які, як і контури мовної філактерії, можуть мати певне значення. Вибір кольору фону на панелях

також може мати прихований зміст, наприклад, у *Batwoman* (2011) (додаток А, рис. 2).

У коміксах, на відміну від кіно або прозаїчної фантастики, сцену можна передати лише окремими моментами, зображеними на панелях, зазвичай аргументованих словесною інформацією. Рухи та будь-які інші дії або ж події, що не представлені на малюнку, мають відбуватися поза ним, у так званому жолобі. В той час взаємозв'язки між сусідніми панелями можуть бути різного типу [54, с. 70-72]. Таким чином, жолоб завжди вимагає від читача самостійного відтворення певної інформації. У основних коміксах цей процес відтворення не відстежується до такої міри, що може здатися читачам абсолютно автоматичним. Спираючись на все, що ми знаємо і віримо, як представники певної культури та соціальної групи, чи є ми читачами або глядачами імпровізованої історії, у нас зазвичай виникають порівняно невеликі труднощі з відтворенням подій, які нескладно передбачити, які до того ж не потрапили на панель [61, с. 37]

Думки та слова героїв подібних типів креолізованого тексту зазвичай представлені в окремих філактеріях у формі бульбашки, хоча цей текст також може з'являтися блоками у верхній чи нижній частині панелі або під рядами панелей. Але найчастіше це місце відводиться тексту розповіді, яка походить від оповідача, що не причетний до подій, або від оповідача, який спілкується із персонажем і споглядає події, в яких він міг бути безпосереднім учасником. Хвости розмовних бульбашок у коміксах вказують на адресанта, зображеного на малюнку. Але також хвіст може вказувати на мовця, який ще не потрапив до поля зору читача. Цей прийом використовують винятково для підсилення ефекту несподіванки – не раніше, ніж на наступному кадрі джерело цього тексту відкриється. Цей трюк навіть використовуються коли невідомий мовець знаходиться на наступній сторінці. Наприклад, такий

підхід був використаний у серії *Y: The Last Man* на останніх сторінках 43-го випуску (додаток А, рис. 3).

Дослідники типів креолізованого тексту приділяють значну увагу на ролі паралінгвістичних засобів, які широко використовуються у коміксах [18, с. 43]. Подібні засоби формують візуальний образ та визначають зовнішню організацію тексту. До таких паралінгвістичних засобів входять: графічна сегментація тексту, довжина рядка, шрифт, курсив, колір, пропуски, цифри, графічні символи та допоміжні знаки, розставлення розділових знаків, формат паперу тощо. Розділяють окремо паралінгвістично-активні та паралінгвістично-пасивні засоби. Роль паралінгвістично-пасивних засобів полягає лише у забезпеченні стандартної зорового образу тексту, під чим розуміється зовнішнє оформлення, яке не має відношення до змісту. Паралінгвістично-активні засоби, у свою чергу, мають особливе значення для організації тексту, оскільки вони беруть участь у формуванні змісту тексту. Невербальні засоби мають за мету привернути увагу читача, бо вони виконують функцію носіїв інформації [29, с. 82]. Паралінгвістично-активний текст характеризується наявністю паралінгвальних засобів, які доповнюють вербальні, при цьому додаючи нові екстра експресивні та семантичні відтінки у текст [15, с. 165]. Виокремлюють кілька груп семіотичних ракурсів, серед яких розрізняють колір та шрифт. Дана категорія охоплює різноманітні варіації кольорів та шрифтів у тексті, відповідно. Засобами репрезентації у такому випадку можуть бути капіталізація, курсив, напівжирне виділення, одночасне використання кількох розмірів шрифту, девіантне написання слів [35, с. 139]. Креолізовані тексти, разом із коміксами, належать до особливої групи паралінгвістично-активних текстів. Розрізняють такі елементи графічної неоднорідності тексту: 1) шрифтове варіювання; 2) нелітерна графіка; 3) графічний образ текстового елемента, який сприймається візуально [14, с. 42]. Одним із паралінгвістичних засобів, який найчастіше використовується в

коміксах, є напівжирне виділення шрифту, яке зосереджується на окремих елементах тексту та акцентує на них увагу читача. Паралінгвістичні засоби розрізняють за трьома наступними якостями: ступінь прив'язаності до вербальних елементів тексту; функції у тексті; роль в організації структури тексту [29, с. 81].

Д. Джейкобс вважає, що комікси це форма «мультимодального письма або багатогранності, а не деградована форма друкарського письма» [40, с. 179] За Д. Джейкобсом, комікси можуть стимулювати вчителів розвиватися за допомогою «участі в мультимодальній грамотності», що здатне «перекладати концентрацію від лише надрукованих до кількох модальностей». Автори, які мають досвід у роботі над графічними романами, неодноразово висловлювали думку, що графіка коміксу це окремий розвинений вид мови. Для передачі звуків на малюнку художники використовують явище ономапоєї та зображають їх за межами філактерій, які містять мову персонажів.

Отже, невербальні засоби в коміксах є носіями певної інформації (пізнавальної, смислової, експресивної), адже вони привертають увагу реципієнта. У даному дослідженні ми ґрунтуємося на тому, що комікс – це паралінгвістично активний креолізований текст, ускладнений зображеннями, але повне вилучення інформації стає неможливим без їх розшифровки та інтерпретації словесними способами. Варіації форм та видів коміксу багатогранні, вони налічують поділ як за жанровою тематикою (фантастика, трилер, жахи, історичні, пригоди, дитячі тощо), так і за формою (щорічники, щомісячники і т.д.).

1.2. Основи класифікації стилістичних явищ у лінгвістиці

Перед тим як розпочати аналіз стилістичних особливостей англійськомовних коміксів, необхідно звернутися до класифікації

стилістичних тропів. Класифікацію, розробленою О. Мороховським, було обрано основою для нашого дослідження. В ній чітко виділяються явища виразних засобів та стилістичних прийомів. Виразні засоби – відхилення від нейтральної моделі речення. Стилiстичні прийоми – це набуття додаткового значення у конкретному мовному контексті через транспозицію моделі. Виразні засоби, або як їх ще називають, фігури заміщення, та стилістичні прийоми функціонують на різних рівнях мови: фонографічному, морфологічному, лексичному, семіологічному та синтаксичному [39, с. 58]. У цьому дослідженні важливо було розглянути стилістичні особливості усіх чотирьох рівнів.

На фонологічному рівні у даній класифікації виокремлюють наступні явища: ономотопея, алітерація, асонанс, графон.

Ономатопеєю називають процес утворення слів, що звучать найбільш подібно до їх референта [30, с. 187]. Але навіть при однакових звуках ономотопеї можуть сильно відрізнятися у різних культурах та країнах, що не обов'язково має означати відмінності у їх сприйнятті. Велика кількість звуків є творчими у тому сенсі, що вони нечасто зустрічаються поза панелями коміксу, їх форма, у такому випадку, надає можливість варіюванню. Поллман описує процес запису таких звукових ефектів на папері, як «винаходження фонетики» [58, с. 18]. Часто використовувані подібні до звуків системи є традиційними і таким чином стають словами в мові. Цей процес фіксує їхню форму та перешкоджає змінам, викликаним недосконалою імітацією справжніх звуків з фонемами певної мови. Можна вважати, що це одне із тих рідкісних явищ лінгвістики, де форма слова є не довільною, а вмотивованою.

Алітерація – це навмисне багаторазове повторення однакових або акустично подібних звуків чи звукосполучень. Асонанс – навмисне багаторазове повторення акустично подібних голосних у близькій

послідовності з метою звукової та смислової організації висловлювання. Графон – це відхилення від нормативного написання. [49, с. 39]

На семасіологічному рівні О. Мороховський розрізняє фігури кількості, якості, подібності, опозиції та нерівності. Фігурами кількості виступають гіпербола, літота та мейозіс, де слід зазначити, що як і гіпербола, так і мейозіс дуже часто використовується в розмовному мовленні задля посилення прагматичного та стилістичного ефектів, і нерідко використовуються у фразеології, назвах творів тощо [39, с. 42].

Гіпербола – це стилістична фігура явного та навмисного перебільшення для посилення виразності та підкреслення сказаної думки. Мейозіс – навпаки, применшення. Літота – це навмисне ослаблення ознаки чи властивості, про які йде мова, що досягається за допомогою використання подвійного заперечення [49, с. 374].

Серед фігур якості виділяються наступні: епітет, метонімія, метафора, антономазія, уособлення, алегорія. Епітет – це слово чи словосполучення, що завдяки особливій функції в тексті, допомагає слову набути нового значення або змістового відтінку, підкреслює одну чи кілька характерних рис предмета. Метонімія – це перенесення схожих по суміжності понять. Метафора – це привласнення артефакту будь-якого імені. Антономазія – це обігрування власного імені в значенні номінального. Уособлення – наділення абстрактного або неживого предмета рисами живих людей. Алегорія – це непрямая характеристика, закладена в усьому творі.

Виразні засоби синтаксису розподіляються на три основні види: засоби на основі редукції вихідної моделі (еліпсис, замовчування, номінативні і безсполучникові речення); на основі експансії вихідної моделі (повтор, перерахування, тавтологія, полісіндетон, емпатичні конструкції, вставні речення); та на основі зміни порядку компонентів вихідної моделі (інверсія, дистантність, відокремлення).

Еліпсисом вважають пропуск у висловлюванні деяких структурних елементів, що мають домислюватись згідно контексту. Замовчування – стилістична фігура, яка являє собою недомовлене висловлювання, коли автор не закінчує думку, а залишає можливість здогадатися, домислити, про що йдеться, або ж передає напружений психологічний стан героя.

Повтор – стилістична фігура нагромадження однотипних мовних елементів у певній синтаксичній одиниці, наприклад звуків, складів, словосполучень. Тавтологія – повторення одного й того або близького за змістом чи звучанням слова. Полісиндетон, або багатосполучниковість – нагромадження сполучників чи інших службових частин мови для логічного чи емоційного виділення кожної складової частини конкретного висловлювання. Вставні речення зазвичай виражають особисте ставлення мовця до висловлювання.

Інверсія – одна із стилістичних фігур поетичного мовлення, яка полягає у незвичному розташуванні слів в реченні із очевидним порушенням синтаксичної конструкції для того, щоб створити емоційне увиразнення конкретного висловлювання. Відокремлення – це смислове та інтонаційне виділення другорядних членів речення з метою надання їм самостійності.

Стилістичні прийоми синтаксису діляться на три категорії: прийоми на основі взаємодії синтаксичних структур в контексті (паралелізм, хіазм, анафора, епіфора); на основі транспозиції значення синтаксичних структур в контексті (риторичне питання); на основі транспозиції значення способів зв'язку (парцеляція).

Паралелізм – це паралельне зображення двох, або більше явищ із різних сфер життя. Хіазм – це різновид інверсії, який вживається у поезії як мовностилістичний прийом, що полягає у зміні положення головних членів речення задля увиразнення віршованого тексту. Анафора

будується на повторюваних початках суміжних уривків мовлення. Епіфора утворюється через повтор окремих слів чи словосполучень на кінці суміжних мовних одиниць. Риторичне питання – це стилістична фігура у формі запитання, що не потребує відповіді та вживається з метою привернути увагу до певного явища чи події. Парцеляція – це поділ речень на самостійні компоненти, коли одне речення розбивається на кілька частин з метою посилення та увиразнення кожного відособленого компонента. [49, с. 312]

Речення в англійській мові, подібно до української, діляться залежно від мети висловлювання: повідомлення, питання або спонукання – розповідні, питальні та спонукальні речення. Основна мета використання цих речень у повідомленні про факт дійсності, явище, подію тощо, пов'язаної із змістом даного речення та спонукання до певної дії.

Для питальних речень в англійській мові характерні непрямий порядок слів й питальна інтонація. За характером питання поділяють на загальні, спеціальні, альтернативні, розділові та заперечні. Загальне питання – це питання, на яке можна відповісти «так» або «ні». Загальні питання інколи виступають у заперечній формі, де частка “not” ставиться одразу після допоміжного дієслова. Такі питання, як правило, виражають сумнів або подив. Інколи загальні питання вживаються в якості риторичних. Спеціальне питання – це питання, яке вживається з ціллю отримання додаткової інформації, з'ясування певного факту чи обставин. На такі питання не можна дати просту відповідь «так» чи «ні». Спеціальні питання завжди починаються з питального слова, яку вказує на інформацію необхідну для логічної відповіді. Альтернативне питання – це питання, яке дає вибір між декількома варіантами. Частини альтернативного питання з'єднуються сполучником “or”, перша частина питання вимовляється із висхідною інтонацією, а друга – низхідною.

Розділове питання – це особливий вид питань, який складається зі розповідного речення та короткого загального питання. Такі питання потребують відповіді «так» або «ні». Заперечне питання – питання, що починається з дієслова у заперечній формі. Заперечні питання можуть бути двох видів: скороченої та повної форми. Повна форма використовується у формальному мовленні, а скорочена використовується в повсякденному житті та вважається більш поширеною. Заперечні питання часто вживаються для вираження формальної ввічливості.

Крім розповідних, питальних та спонукальних речень деякі лінгвісти виділяють окличні як самостійний вид речень. Враховуючи те, що спонукальні речення за цілою низкою ознак протиставлені і питальним, і розповідним реченням, Л. Бархударов пропонує протиставити спонукальні речення всім іншим, і вже після цього провести розподіл серед неспонукальних речень на розповідні та питальні речення. В основі даної класифікації закладені такі ознаки, як форма дієслова-присудка, співвіднесеність підмета з займенником другої особи однини, еліптичність [5, с. 172]. За визначенням О. Пономарева неповним називають речення, у яких пропущений один із структурно необхідних синтаксичних членів [42, с. 112].

Отже, використовуючи за основу класифікацію стилістичних засобів О. Мороховського, у дослідженні ми розрізняємо виразні засоби та стилістичні прийоми, які функціонують на різних мовних рівнях: на фонологічному рівні (ономатопея, алітерація, ассонанс та графон), на семасіологічному: фігури кількості (гіпербола, літота, мейозіс), фігури якості (метонімія, метафора, епітет, антономазія, уособлення, алегорія, порівняння, синоніми-замісники, уточнюючі синоніми); на синтаксичному: засоби на основі редукції вихідної моделі (еліпсис, замовчування, номінативні і безсполучникові речення), засоби на основі

експансії вихідної моделі (повтор, перерахування, тавтологія, полісіндетон, емфатичні конструкції, вставні речення); засоби на основі зміни порядку компонентів вихідної моделі (інверсія, дистантність, відокремлення). За Л. Бархударовим на основі комунікативної функції речень розрізняємо спонукальні, питальні, розповідні та окличні типи речення. Питальні речення поділяємо на загальні, спеціальні, альтернативні та розділові.

1.3. Теоретичні засади вивчення когнітивної складової англійськомовного коміксу

За визначенням В. Дем'янкова і Е. Кубрякової, когнітивна лінгвістика вивчає мову як когнітивний механізм, який грає роль в кодуванні та трансформуванні інформації [30, с. 53-55]. Ключовим поняттям когнітивної лінгвістики є концепт. Однак, зміст цього поняття варіює в різних наукових школах і серед окремих вчених. Можна стверджувати, що причина у тому, що концепт – це категорія розумова, що дає великий простір для її тлумачення.

Одним з перших термін концепт був ужитий С. Аскольдовим-Алексєєвим. Вчений визначив концепт як уявне утворення, яке заміщає у процесі думки невизначену безліч предметів, дій, розумових функцій одного і того ж роду [3, с. 4].

Д. Лихачев приблизно в той же час використовував поняття концепт для позначення узагальненої розумової одиниці, яка відображає і інтерпретує явища дійсності в залежності від обізнаності, особистого, професійного і соціального досвіду носія мови і, будучи свого роду узагальненням різних значень слова в індивідуальних свідомостях носіїв мови, дозволяє спілкується і долати існуючі між ними індивідуальні

відмінності у розумінні слів та словосполучень. Концепт, згідно Лихачова, не виникає зі значень слів, а є результатом зіткнення засвоєного значення з особистим життєвим досвідом мовця. Концепт в цьому плані виконує замісну функцію в спілкуванні [33, с. 3-9].

Е. Кубрякова пропонує таке визначення концепту: «Концепт – оперативна одиниця пам'яті, ментального лексикону, концептуальної системи і мови мозку, всієї картини світу, квант знання. Найважливіші концепти виражені в мові » [31, с. 30-32].

С. Воркачев визначає концепт як «операційну одиницю думки», як «одиницю колективного знання (що відправляє до вищих духовних сутностей), що має мовне вираження і зазначене етнокультурної специфікою» [11, с. 51-52]. Якщо ментальне утворення не має етнокультурної специфіки, воно, на думку вченого, до концептів не відноситься.

М. Піменова зазначає: «Що людина знає, вважає, представляє про об'єктах зовнішнього і внутрішнього світу і є те, що називається концептом. Концепт – це уявлення про фрагмент світу» [41, с. 88].

А. Залевская визначає концепт як об'єктивно існуюче в свідомості людини перцептивно-когнітивно-афективний утворення динамічного характеру на відміну від понять і значень як продуктів наукового опису [17, с. 39]. В одній зі своїх робіт Залевська характеризує нейронну основу концепту – активізацію багатьох окремих нейронних ансамблів, розподілених по різних ділянках мозку, але що входять в єдиний набір. Доступ до всіх цих ділянок здійснюється одночасно завдяки слову або будь-якому іншому знаку. З психолінгвістичної точки зору Залевська підкреслює індивідуальну природу концепту – багатовимірної симультанній структури .

В.В.Красних визначає концепт так: «максимально абстрагована ідея «культурного предмета», що не має візуального прототипного

образу, хоча і можливі візуально-образні асоціації, з ним пов'язані » [27, с. 272]. У концепції Красних концепт може бути тільки одиницею високого ступеня абстракції, має національно-культурну специфіку, що називають словом і включає інші словесні асоціації на ім'я концепту.

В. Карасік призводить ряд підходів до концепту, що розвиваються різними авторами. Серед них виокремлено наступні: концепт – ідея, що включає абстрактні, конкретно-асоціативні і емоційно-оціночні ознаки, а також спресовану історію поняття [46, с. 41-42]; концепт – особистісне осмислення, інтерпретація об'єктивного значення і поняття як змістовного мінімуму значення [27, с. 261]; концепт – це абстрактне наукове поняття, вироблене на базі конкретного життєвого поняття [43, с. 246]; концепт – сутність поняття, виявлена в своїх змістовних формах – в образі, понятті і в символі [24, с. 19-20]; концепти – своєрідні культурні гени, що входять в генотип культури, інтегративні функціонально-системні багатовимірні (як мінімум тривимірні) ідеалізовані формоутворення, що спираються на понятійний або псевдопонятійний базис та самоорганізуються [34, с.16-18]. Сам В. Карасік характеризує концепти як «ментальні утворення, які являють собою в пам'яті людини значущі усвідомлювані типизуючі фрагменти досвіду «багатовимірне ментальне утворення, в складі якого виділяються образно-перцептивна, понятійна і ціннісна сторони», «фрагмент життєвого досвіду людини », « пережита інформація », «квант пережитого знання »[19, с. 360].

Чуттєвий образ в структурі концепту неоднорідний. У той час як перцептивний образ включає зорові, тактильні, смакові, звукові і нюхові образи, когнітивний образ відсилає абстрактний концепт до матеріального світу. Він утворений або перцептивними когнітивними ознаками, що формуються у свідомості носія мови в результаті відображення їм навколишньої дійсності за допомогою органів чуття

(перцептивний образ), або образними ознаками, які сформувались шляхом метафоричного осмислення відповідного предмета або явища – когнітивної або концептуальної метафорою, [40, с.14-15].

Питання про специфіку метафори широко досліджується в лінгвістичних, філософських та психологічних науках. У лінгвістичних науках простежується чітка тенденція інтерпретувати метафору на основі когнітивного підходу: для нього характерний принципово новий розгляд системи процесів метафоризації. В центрі уваги лінгвістики виявилися когнітивні структури і механізми оперування ними [9, с. 16]. Згодом цей процес став називатися когнітивної революцією, когнітивним поворотом, що призвів до виникнення когнітивного напрямку, метою якого є дослідження як процесів сприйняття, категоризації, класифікації та осмислення світу [8,с. 8], так і систем репрезентації і зберігання знань [31, с. 33].

Термін «когнітивна метафора» використовується для найменування особливого типу переносного вживання слова. Теорія концептуальної метафори була розроблена Дж. Лакоффом і М. Джонсоном. Згідно з цією теорією в основі метафоризації лежить процес взаємодії двох структур знань, які вчені називають фрейми і сценарії, двох концептуальних доменів — сфери-джерела і сфери-мети. Джерелом знань в цьому випадку виступає досвід людини, що і виступає сферою-мішенню. Перенесення когнітивних структур, або ж метафорична проекція, здійснюється з області-джерела у область-мету [32, с. 100-101.]. У результаті даного перенесення відбувається структурування інформації у області-мети за зразком області-джерела. У якості вихідної області, як правило, виступають її найбільш відомі та актуальні поняття [21, с. 18.].

В основі концептуальної метафори лежить складний когнітивний процес — концептуальна інтеграція. Два незалежних один від одного

явища або поняття зіставляються, що призводить до з'єднання ментальних просторів: двоє вихідних просторів, один загальний простір і змішаний простір. Вихідні простори та бленд являються важливими поняттями у сфері концептуальної інтеграції. Вихідні простори представляють собою незалежні один від іншого ментальні простори, що символізують різні уявлення та поняття. Під загальним простором розуміється ментальний простір, що показує подібні сутності та елементи вихідних просторів. Таким чином, бленди, або змішані простори, використовують ментальні простори, які створюються на основі проєкцій загального простору, проєкцій деяких елементів вихідних просторів, які не потрапили до загального простору, а також додатковими елементами, що визначені фоновими знаннями, когнітивними та культурними моделями у відповідності з логічно важливими структурами [23, с. 90]. Це робить метафору засобом розуміння абстрактних смислів в конкретно-чуттєвих образах. Безпосередньо, здатність створювати нові смисли на основі вже наявних, в результаті чого породжується бленд, як відзначають Ж. Фоконье і М. Тернер, є відмінною рисою людини [52, с. 303-371.].

Основні з постулатів, що доводяться в праці Лакоффа і Джонсона, наступні:

концептуальна метафора не може ототожнюватися зі «скороченим порівнянням» чи лише з її стилістичною властивістю «прикрашати мову». У сучасній когнітології, метафора виступає однією із основних ментальних операцій та способом процесу пізнання, структурування і пояснення навколишнього світу. «Метафора проникає в повсякденне життя, причому не тільки в мову, але і в мислення та дію. Наша повсякденна понятійна система, мовою якої ми думаємо і діємо, по суті своїй метафорична» [32, с. 126]

для того щоб продемонструвати здатність метафоричних понять контролювати повсякденну діяльність, автори аналізують єдність «суперечка-війна». Існування зазначеної метафори як широко використовуваної підтверджується великим рядом пов'язаних висловлювань, наприклад, «я не міг перемогти його в суперечці»; «ви не в змозі захистити свої твердження»; «він розгромив всі мої аргументи» і т.п. «Хоча фізичної битви немає, відбувається словесна битва, і структура суперечки — атака, оборона, контратака — відображає це.» Отже, автори дійшли висновку: «суть метафори полягає в розумінні і переживанні суті одного виду в термінах сутності іншого виду» [32, с. 128]

Можна стверджувати, що головною одиницею когнітивної лінгвістичної науки є контекст – явище, яке відіграє значну роль у мисленому процесі розуміння, сприйняття та обробці і зберіганні інформації людиною в процесі спілкування або читання. Без контексту неможливе і використання когнітивної, або як її ще називають, концептуальної метафори. Цей вид метафори, у свою чергу, може відрізнитись в залежності від культурного та соціального аспекту у різних країнах.

РОЗДІЛ 2

ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ТА КОГНІТИВНІ ОЗНАКИ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ КОМІКСІВ АМЕРИКАНСЬКИХ ВИДАВНИЦТВ

2.1. Стилiстична організація англiйськомовних комiксiв на фонoграфiчному та семасiологiчному рiвнях

Комікси загалом представляють науковий інтерес як за синтаксичною структурою, так і за стилістичними засобами. Почнемо з опису стилістичних особливостей коміксів із посиланням на фонографічний рівень, де одним із засобів, який автори коміксів використовують найчастіше, є явище звукової імітації. Словесна частина коміксу, що зображує звукові ефекти, органічно поєднується із графічною частиною, таким чином доповнюючи одна одну. Наприклад, лексема “*bang*” в англійських коміксах використовується як імітація пострілу. Слова, які несуть у собі явище онамотопеї, в коміксах часто виділяються різними графічними або візуальними засобами: шрифтом, який відрізняється від норми кольором, розміром літер тощо. У деяких випадках художники коміксів представляють прямокутні філактери, у яких містяться слова автора або/та оповідача, як артефакти, такі як фрагменти поштових листів, карток або газет.

Слід зазначити високу частоту прикладів онамотопеї у коміксах, які були враховані під час нашого дослідження, наприклад: “*KRAK*” – звук удару під час бійки (додаток Б, рис. 1); “*KOOM*” – звуки вибухів (додаток Б, рис. 2); “*KRAKOOM*” – передача звуку блискавки (додаток Б, рис. 3); “*Psst*” – шипіння у письмовій формі, “*CREAK*” – звукоімітація скрипіння двері (додаток Б, рис. 4).

Паралінгвістичні засоби відіграють важливу роль у наочно-графічному тексті, оскільки розкривають методи взаємодії вербальних та

невербальних засобів та їх головні функції. Вербальні та невербальні компоненти є невід'ємною частиною креолізованого тексту, оскільки вони збагачують зміст тексту. Комікс є активним паралінгвістичним текстом, оскільки використовувані в ньому паралінгвістичні засоби безпосередньо беруть участь у формуванні змісту. У цей час невербальні засоби виступають носіями інформації та привертають увагу читача. [58, с. 19] До графічних засобів можна віднести приклад уособлення, який представлено в коміксі серії *Doom Patrol* (1987), де одним із персонажів виступає жива вулиця на ім'я Денні (рис. 2.1).



Рис. 2. 1. *Doom Patrol* (1987) № 36, с. 8

У філактеріях, що містять пряму мову персонажів, нерідко зустрічаються автономні знаки пунктуації, математичні символи або ж інші знаки, які можна знайти на клавіатурі комп'ютера. Знаки, які несуть в собі закодований сенс, хоч і не являються абсолютно вербальними, але все ще мають місце у креолізованому тексті. [58, с. 17]. Художник має

більшу свободу, ніж автор, та може навіть заповнювати розмовні бульбашки не тільки словами, до яких ми звикли у тексті, а й безпосередньо зображеннями, які в свою чергу виконують функцію передачі асоціативних думок героя коміксів [38, с. 115], як зображено на наступному рисунку (рис. 2. 2).



Рис. 2. 2. *Doom Patrol* (1987) №49, с. 9

У графічному романі 1987 року від Алана Мура і Дейва Гіббонса під назвою “*Watchmen*”, один з головних персонажів стає богоподібною істотою в результаті чого його колір шкіри змінюється на блакитний. Цей герой бере нове ім'я – Доктор Мангеттен (*Doctor Manhattan*), як ремінісценція на сумнозвісний «Проект Мангеттен», та разом зі зміною зовнішності отримує новий голос, про що можна судити після того, як порівняти прив'язані до нього розмовні філактерії: раніше, тобто до нещасного випадку котрий перетворив його, «бульбашки» були стандартні (чорний текст на білому фоні), а вже після мають блакитний фон та дещо видозмінненні контури [38, с. 117]. Така розмовна куля в коміксі належить виключно Доктору Мангеттену. Подібний прийом був використаний не без цілі, адже протягом твору читач спостерігає за відчуженням цього персонажу від усіх інших людей та людства загалом.

Тобто, не лише вербально, але і графічно відбувається розвиток сюжету у даному контексті. Іншим подібним прикладом виступає героїня коміксів “*Teen Titans*” Рейвен (*Raven*), яка за своїм походженням є напівдемоном – коли її надприродна сторона особистості бере гору, відповідні філактерії змінюють свій зовнішній вигляд разом із персонажем.

В англійському дискурсі існує багато сталих виразів, пов’язаних зі словом “*cold*”, наприклад, “*to give the cold shoulder*”, які використовуються, як і в українській мові, коли хтось поводить себе «холодно» – нелюб’язно, відсторонено або жорстко. Подібні випадки у графічній мові коміксу можуть бути зображені шляхом видозмінення форми відповідної розмовної філактерії (рис. 2. 3), де її нижня частина ніби має на собі бурульки, передаючи «холодність» мовлення персонажу.



Рис 2. 3. JLA: Created Equal № 2, с. 12

Прикладом антономазії у коміксах є заміщення імен добре відомих героїв, наприклад, Бетмена та Супермена, на відповідники: *dark knight*, *caped crusader* і *man of steel*, *last son of Krypton*. Із часом, у результаті багаторазового повторення, вони набули лінгвістичної ролі їх прямих синонімів. Досліджуючи вплив американської сучасної культури на словесність, ми бачимо, що навіть фразеологізм «Ахіллесова п’ята»

замінюється новим відповідником «криптоніт» (мінерал, шкідливий для Супермена), коли мова йде про чиесь найслабкіше місце.

Дуже часто мейнстрімні комікси мають на своїх сторінках розмовні бульбашки лише із розділовими знаками, що зображає реакцію персонажа на несподіванку або плутанину. Прикладом є панель на сторінці випуску 7 серії *The Immortal Iron Fist* (рис. 2. 4).



Рис. 2. 4. The Immortal Iron Fist № 7, с. 16

Якщо у філактерії декілька або одне слово надруковано незвичайним шрифтом, це свідчить про те, що автор та художник націлено прагнуть акцентувати увагу на них. З одного боку, якщо слово великого, напівжирного шрифту, де кожна літера велика, тоді мається на увазі, що це слово передається криком або відділяється інтонацією. З іншого боку, якщо слово має невеликий шрифт або відповідна філактерія має пунктирний контур (або в деяких випадках сірий замість чорного) це означає, що дане слово вимовляється пошепки чи дуже тихо, або ж взагалі чути лише на задньому плані на малюнку.

Текст, в якому в одному рядку одна літера, а шрифт виглядає нерівним, може бути позначений тим, що його оповідач або напідпитку, або розгублений, або ж проспівує ці рядки (додаток Б, рис. 5).

Зазвичай напівжирний шрифт тексту та інші подібні його «деформації» репрезентує емоційне забарвлення і означає, що людина,

яка зараз говорить, підвищує гучність свого голосу. У іншому випадку напівжирний шрифт замінюється курсивом, але також виконує ту саму функцію, як наприклад, у серії *Booster Gold* (1986) починаючи з сьомого випуску, слова, які нібито повинні бути виділені під час мовлення жирним шрифтом, тут виділені курсивом (рис. 2. 5)



Рис. 2. 5. *Booster Gold* (1986) №9, р. 21

Слід зазначити, що вище згадане – це правила стилістичного оформлення коміксу, які склалися історично, але не виключають існування девіацій цих загальних норм. Художник за власним бажанням може змінити норму або відійти від неї, якщо цього потребує сюжет. В англійськомовних коміксах із супергероями, наприклад, присутня набагато більш творча гра з формою і кольорами розмовних бульбашок, ніж в європейських [53, с. 181].

Отже, ми дійшли висновку, що у текстах англійськомовних креолізованих текстів, які було досліджено, мають місце стилістичні явища фонографічного, семасіологічного та синтаксичного рівнів. Характерною особливістю текстів американських коміксів є домінування стилістичних засобів фонографічного рівня, серед яких найбільш часто зустрічається ономаіопея. Графічні паралінгвістичні засоби, у свою чергу, створюють зоровий образ, для чого використовують графічну сегментацію тексту на сторінках у панелі, варіювання довжини рядка, експерименти із шрифтом та кольорами, різні графічні символи, допоміжні знаки, нестандартну орфографію слів та розплодження

розділових знаків. На семасіологічному рівні найчастотнішими у коміксах виявилися фігури кількості (гіпербола та мейозіс) та фігури якості (метафора, порівняння, епітет, антономазія та уособлення).

2.2. Стилiстична характеристика синтаксичної організації англійськомовних коміксів

Вивчаючи текст коміксу не можна не помітити його схожість із текстом драматичної художньої літератури, так як і в тому і в іншому випадку переважає діалогічне мовлення. Діалог можна вважати стандартною та найбільш адекватною формою зображення комунікативної взаємодії між персонажами. Однією з найважливіших рис, що визначають діалогічне спілкування у драмі чи коміксі є його підвищена емоційність. У такому контексті кожен вираз не тільки передає певну інформацію, але і виражає модальність, проявляє емоції через міміку, інтонацію тощо. Але у кожному діалозі емоційність підпорядкована ситуації спілкування або стану спікерів. Як правило, діалог має певну мету та несе за собою відповідну реакцію з боку його учасників.

Під час дослідження креолізованого тексту на матеріалі коміксів англійськомовних видань, ми дійшли висновку, що діалогічне мовлення в даних текстах найчастіше представлено як пряма мова героїв, відтворена на письмі вербально, але за допомогою іконічних компонентів. Завдяки ним відображається емоційна характеристика героїв через пози, жести і міміку, що надає можливість глибше зрозуміти текст. Перше, що слід відзначити, це переважаюча кількість вигуків у діалогах в коміксах. Так як переважно розмови зображені через пряму мову, найбільш часто вживаний час дієслова – теперішній. Очевидно, що такий креолізований текст має в собі комунікативну спрямованість. Поряд із діалогами в тексті коміксу мають значне місце і інші форми,

тобто полілог та монолог, які разом складають словесні компоненти. Словесні компоненти коміксу – це вербальний текст, виражений через мову героїв та коментарі авторів. Створюючи на сторінках коміксу різні комунікативні ситуації між своїми персонажами, письменник має передати типізоване усне мовлення як письменний художній дискурс. Тому такий креолізований текст здається надмірно наближеним до звичайної розмовної усної мови. Подібний збіг можна зв'язати із потребою економії простору, адже у коміксі розмовні філактерії рідко займають домінуючий простір на панелі поряд із іконічними елементами. Необхідність розміщення зображення на сторінці обмежує довжину буквенного тексту та розміри філактерій, що в свою чергу призводить до виключення з діалогів об'ємного та складного синтаксису. Розважальний характер креолізованого тексту виступає додатковою причиною того, чому загальна структура вербальної частини коміксу мало ускладнена і максимально наближена до колоквиальної. Так як мова героїв діалогічна, автор намагається зробити їх висловлювання короткими та змістовними. Досягти цього допомагає і зображення як графічна частина коміксу, оскільки воно містить величезну кількість інформації, яка не виражається вербально [56, с. 40].

Отже, синтаксис, наявний у текстах англійськомовних коміксів американських видань, представлений через мову персонажів або автора, наближений до синтаксису усного мовлення. Вчені-лінгвісти неодноразово виражали думку про значну дуже розбіжність між літературною англійською мовою та колоквиальною, як у лексиконі, так і структурно. Особливістю розмовної мови є, у першу чергу, її емоційне забарвлення, а також ситуативність, безпосередність та той факт, що вона набуває діалогічну форму, де мовленню характерна виняткова ритмічність. У такому дискурсі зміст та інші характеристики діалогу визначаються насамперед метою або ціллю його ініціації. Подібні стилістичні дають поштовх для невід'ємної для креолізованого тексту

економії ресурсів мови, її стиснення, що означає наявність значно меншої кількості використаних мовних одиниць у порівнянні із її літературним еквівалентом навіть у ідентичному контексті. Це призводить до істотного зменшення об'єму задіяних у колоквиальному діалозі речень серед його учасників. Тобто, до вищезгаданих причин явища лаконічності у подібних ситуаціях додається застосування односкладних, неповних речень і вигуків, речень, які складаються з одного або двох слів. Окличні речення, як правило, несуть у собі емоційну модальність. Використання знаків оклику та імітація звуку є відмінною рисою коміксів тому, що завдяки їм автору вдається передати якомога більше інформації, використовуючи якомога менше мовних ресурсів, зобразити емоції героїв [37]. Прикладом може слугувати вигук “AAGHHHHH!” у коміксі *Injustice 2* № 9 (додаток Б, рис. 6), що передає фізичний біль, який відчуває герой, до речі, тут вигук надруковано великими літерами задля передачі гучності висловлювання; у коміксі *Spawn* № 106 (додаток Б, рис. 7) вигук, що видає персонаж із жаху на письмі передається як “АННННННН!”, знов великими літерами. У коміксі *Ant-Man: Season One* вираз “WHAAA --?!?” свідчить про здивування персонажа (додаток Б, рис. 8). Вульгарні або лайливі слова у деяких коміксах підпадають під цензуру та замінюються на довільний набір символів (додаток Б, рис. 9).

У тексті коміксу, який відтворює усно-діалогічне мовлення, пряме чи безпосереднє спілкування, спостерігається регулярне використання еліпсису та апозіопезису (незакінчених з різних причин речень, що демонструють перервану думку). Наприклад, один співрозмовник перебиває іншого, обриваючи фразу, як у коміксі *The Umbrella Academy: Hotel Oblivion* №6 (рис. 2. 6). Апозіопезис у цьому випадку позначено за допомогою двох тире.

Інколи увесь текст або ціла фраза розбивається на дві панелі, аби надати читачам відчуття динаміки [56, с. 110]. Подібне розділення є дуже

поширеним явищем, оскільки повний текст зазвичай подається сегментованим на кілька кадрів. Особливість коміксу полягає також і в тому, що зображення може створити необхідний контекст для розуміння апозіопезису.



Рис. 2. 6. The Umbrella Academy: Hotel Oblivion №6, с. 14

У текстах англійськомовних коміксів яскраво виражений прагматичний аспект, що виражається у використанні мотиваційних фраз (персонаж прагне вплинути на слухача і говорить безпосередньо з ним). Спонукальні речення у таких випадках виражають різні ступені волевиявлення – від наказів до вимоги чи до прохання: “*Stay awake, Scott!*” (додаток Б рис. 10); “*Shut up! Shut up!*” (додаток Б, рис. 11). Тексти коміксів також мають високий відсоток питальних речень через те, що мова коміксів є діалогічною. Найчастотнішим варіантом загального питального речення є речення таких типів: “*Wait... What did you say?*” (додаток Б, рис. 12); “*Has the Riddler solved the mystery of world hunger?*” (додаток Б, рис. 13); “*Okay -- what just happened?*” (додаток Б, рис. 14). Поєднання питального, окличного речень і онамотопеї зображено на сусідніх трьох панелях коміксу *Hellboy: Box Full of Evil* (рис. 2. 7).

Це пов'язано не тільки з домінуючою діалогічною формою мовлення, але і з характером коміксу й обмеженим простором для тексту на його сторінках. Приклад графічного дизайну у тексті англійськомовних коміксів, або ж акцент у мові окремих людей: “*Kicked a wee dug?*”, де *wee* означає «маленька», а *dug* – шотландська альтернатива звучання англійського слова *dog* (додаток Б, рис. 15)



Рис. 2. 7. Hellboy: Vox Full of Evil № 1, с. 16

Окличні речення використовуються у текстах на панелі коміксів і у якості звертань, приклад зображено у *Ultimate Captain America* (2008) (додаток Б. рис. 16) і в багатьох інших, оскільки це явище досить поширене. Отже, найбільш переконливою формою речення в текстах англійських коміксів є просте односкладне із присудком в імперативі. Розповідні речення в більшості випадків не відрізняються від розповідних речень розмовного чи літературного стилів.

Для опосередкованої характеристики персонажів автори застосовують незвичні прийоми. Як приклад, демон на ім'я Етріган може спілкуватися лише у віршованій формі (додаток Б, рис. 17), про що свідчить використання у цих креолізованих текстах такого стилістичного прийому, як хіазм.

Однією з характеристик тексту коміксів є наявність на їх сторінках виносок – тексту, що розташовується знизу сторінки, окремо від

основного. Здебільшого вони використовуються як пояснення для подій, які були частиною попередніх випусків серії або івенту. Наприклад, у серії *All-Star Squadron* у випуску 26 на десятій сторінці у середній панелі герой згадує про події, які мали місце у випуску під номером 24 (рис. 2. 8), що позначається астериском у кінці тексту розмовної бульбашки.



Рис. 2. 8. *All-Star Squadron* № 26, с. 10

У правому нижньому кутку ми можемо бачити прямокутну філактерію, де написано наступне: “*SEE #24. – ROY.”. Очевидно, що “#24” – це номер випуску, про який йде мова, а підпис “ROY” – це підпис автор коміксу, Роя Томаса. Слід зазначити, що подібне оформлювання не має чіткого шаблону, якого повинні дотримуватися всі автори та художники.

Якщо персонажі англійського коміксу говорять іншою мовою, наприкінці речення додається виноска, а відповідний знак вказує на конкретну мову, як у *Red Hood: Lost Days* № 5 (Додаток Б, рис. 18), персонажі розмовляють російською мовою, а сам текст подається у квадратних дужках на англійській мові, вже перекладений для читача. У альтернативному способі текст на іноземній мові подається без перекладу, як показано у попередньому випуску серії, але у філактерії іншої людини, яка не є носієм цієї мови, де іноземні слова зображено на письмі літерами англійського алфавіту (додаток Б, рис. 19). Це можуть

бути не лише мови, які вже існують у світі, але й вигадані, такі як мова, якою розмовляють на інші планеті (рис. 2. 9). При цьому, як і у випадку подання тексту коміксу іноземною мовою, читач відновлює зміст виразу графічною частиною, що компенсує відсутність елемента тексту.



Рис. 2. 9. Strange Adventures (2020) № 4, с. 5

Отже, особливості синтаксису коміксів пов'язані з необхідністю стиснення об'єму текстів, властивій креолізованому тексту, через необхідність економії місця в панелях. Синтаксична структура такого тексту відображає особливості розмовного мовлення. Текстова частина коміксу характеризується використанням усіх видів комунікативних фраз: розповідних, питальних (серед яких переважають загальні питальні речення) і спонукальних (використовуються для передачі емоційного стресу героя, надання прохань або спроб словесного впливу). Речення в коміксах є короткими, цей факт можна пояснити вживанням неповних і односкладних речень, а також речень, що складаються з одного слова (серед речень цього типу переважають речення, що складаються з одного вигуку). Виразні засоби синтаксичного рівня, що є характерними для текстової частини коміксів, характеризуються редукцією структури речення і включають еліпсис та апозіопезис. Серед

синтаксичних стилістичних прийомів переважають риторичне запитання, паралелізм та хіазм.

2.3. Когнітивні особливості коміксів американських видавництв

Зважаючи на той факт, що матеріалом дослідження виступають креолізовані тексти, слід надати значення явищу лінгвокреативності. Автори, які працюють над коміксами, інвестують, в першу чергу, у персонажів. Герої, створені ними, відзначаються багатомірністю вираження, у якості ключових образів найчастіше обираються ті, які мають надзвичайні здібності та сили, яких прийнято називати супергероями. Найперший персонаж, якого можна назвати супергероем, *Superman*, був створений Джеррі Сігелом та Джо Шустером за допомогою візуальної метафори як зразку вже згаданої лінгвокреативності. У цьому образі був втілений світогляд Америки кінця 30-х років ХХ сторіччя, ідеї протистояння фашизму та уявлення про всемогутню, але фантастичну надлюдину. Іншим відомим супергероем став людина-кажан *Batman*, вигаданий спільними зусиллями художника Боба Кейна та сценариста Білла Фінгера. Не наділений надздібностями, а лише розумом та технічними гаджетами, він швидко переманив на себе увагу читачів, завдяки своєму більш драматичному та реалістичному колориту. Започаткувала троп супергероїв серед жіночих образів амазонка *Wonder Woman*, котру створив психолог Уільям Марстон. У цьому автори нерідко використовують явище когнітивної метафори.

Отже, виявимо ознаки інтегрального простору концептів *SUPERMAN*, *BATMAN* та *WONDER WOMAN*.

Перш за все, звернемося до самої лексеми “*Superman*”, створеної злиттям двох англійських слів “*super*” і “*man*”. Лексема *super*, перший вихідний простір, розуміється у англійськомовній культурі як «більш ефективний», «потужніший», або як вигук зі значенням, подібним до «класс!», «дуже добре!». Другий вихідний простір, слово “*man*”, означає одиницю людства, *mankind*, та перекладається на українську мову як «чоловік» або «людина». Дослівно “*Superman*” можна перекласти на українську мову як «надлюдина» [36, с. 556].

Супермен має не одне, а відразу декілька імен, за якими його можна впізнати: Кларк Кент (*Clark Kent*), Кал-Ел (*Kal-El*), Людина зі сталі (*Man of Steel*), Останній син Криптону (*Last Son of Krypton*), Людина завтрашнього дня (*Man of Tomorrow*) тощо. Розглянемо чим вони насправді являються.

Кларк Кент – справжнє ім’я Супермена – стало синонімом супергеройського тропу «таємниці особистості». Середнє ім’я Кларка зустрічається або як Джозеф, або Джером, або Джонатан, все це натяки на його творців Джеррі Сігеля та Джо Шустера. Разом із «земним» іменем Кларк Кент має інше ім’я, котре він отримав при народженні на планеті Криптон. «Кал-Ел», криптонське ім’я Супермена, нагадує єврейські слова לך-לק, які можна перекласти як «голос Божий». «Супермен був Христом, нездоланим захисником, якого батько небесний (Джор-Ел) послав спокутувати наші гріхи власним прикладом і навчити нас вирішувати проблеми, не вбиваючи один одного» [57, р. 37].

Звідси і деконотація значень “*Last Son of Krypton*” – єдиний, хто вижив з усіх криптонців, “*Man of Steel*” передає його фізичну невразливість та незламність, “*Man of Tomorrow*” – наступна ланка людської еволюції.

У своєму дебютному випуску коміксів Супермен має врятувати дівчину від страти, так як справжній вбивця вже зізнався. У даній історії

герой являється втіленням правди тому, що навіть маючи надлюдську силу, він все рівно виправдовує невинну жертву, а не рятує її без доказів. (рис. 2.10) Даний випадок представляє концептуальну метафору *SUPERMAN IS THE TRUTH*.



Рис. 2.10. Action Comics № 1 (1938), с. 5

У наступній своїй пригоді герой знов рятує дівчину, але цього разу від викрадачів. Супермен зупиняє злочинців та залишає їх поліції, після чого відводить потерпілу у безпечне місце. Супергерой виконує обов'язки правоохоронних органів, але швидше та ефективніше, при цьому поважаючи закон та піклуючись про невинних людей (додаток Б, рис. 20). Цей приклад представляє собою концептуальну метафору *SUPERMAN IS JUSTICE*.

У наступному сюжеті антагоністами виступають корумпований сенатор та його співучасник з мафії. У західній культурі прийнято

шанувати владу, американці пишаються її непідкупністю та прозорістю. Супермен не може стояти осторонь та викриває наміри порушників. Цим він доводить, що є не лише символом правди та справедливості на американській землі, а також її ідеалів та чеснот (додаток Б, рис. 21). Третя когнітивна метафора, яку ми виявили у ході дослідження концепту *SUPERMAN*, є *SUPERMAN IS THE AMERICAN LIFESTYLE*.

Другим за Суперменом супергероєм коміксів став Бетмен. Виявимо ознаки інтегрального простору концепту *BATMAN*. Він включає чотири простори: перший вхідний простір концептуальної інтеграції «зооморфна істота», другий вхідний простір «людська істота», родовий простір (*generic space*) і змішаний простір, або бленд “*Superhero Batman*”.

Перший вхідний простір «зооморфна істота» представлено лексемою *bat*. Концептуальними ознаками даного простору виступають ссавці ряду рукокрилих з типовими біологічними характеристиками кажанів. Зовнішній вигляд кажанів часом викликає страх і неприязнь, деякі культури навіть пов'язують з ним зло та потойбічний світ. Сам Брюс Вейн (цивільне ім'я Бетмена) обирає кажана за прототип свого образу для боротьби із злочинністю за її загадкову, темну природу та здатність вселяти страх.

Другий вихідний простір представлений лексемою *man* і розкривається разом із образом головного героя. Ще в дитинстві Брюс Вейн дізнався яка небезпека ховається на нічних вулицях його рідного міста Готем. Повертаючись додому, восьмирічний хлопчик став свідком страшного вбивства своїх батьків. Він дав обіцянку присвятити своє життя боротьбі зі злом, вдосконалюючи своє тіло, розум та дух та використовуючи спадок на гаджети для захисту жителів Готему. Відтоді його життя складається із маскуванню під розбещеного багатія вдень та патрулювання вулиць під маскою людини-кажана вночі – всі ці іменники

змальовують світ Бетмена та додають більше інформації для вихідного простору.

Родовий простір у даному випадку у свою чергу об'єднує вищезгадані у терміні "*batman*". Отже, у коміксах Бетменом виступає не лише костюм, що нагадує кольорами, кожухом та плащем одночасно і кажана, і людину, але і чоловік під маскою, що використовує свої вміння, навички та ресурси для боротьби із злом. Навіть коли мантию носили інші герої, окрім Брюса Вейна, вони все рівно залишали прізвисько «Бетмен», адже цей образ знайомий кожному не лише у вигаданому світі коміксів, але і у реальному, що приводить нас до змішаного простору "*Superhero Batman*", який утворився шляхом поєднання вже згаданих просторів.

Як і Супермен, він має декілька інших імен, серед яких "*The Dark Knight*", "*Caped Crusader*" та "*The Greatest Detective*". Появу першого можна пояснити тим, що герой діє найчастіше вночі, патрулюючи вулиці, другий аргументуємо тим, що подібно до лицарів, персонаж є учасником «хрестового походу» проти злочинності, а третій – тим, що він власноруч розкриває злочини та знаходить докази. Крилатий вираз, що асоціюється із цим персонажем, звучить так: "*I am vengeance! I am the night! I am Batman!*". Вперше він зустрічається у однойменному анімаційному серіалі 1992 року. Так само і в коміксах, Бетмен присвячує себе помсті, хрестовому походу проти злочинності, уособлюючи в собі когнітивну метафору *BATMAN IS VENGEANCE* (додаток Б, рис. 22).

Разом із цим особливою рисою образу Бетмена є його видатні детективні навички. Так, у одній з своїх перших справ, він легко знаходить справжнього крадія коштовностей. Герой неодноразово доводить перевагу розуму над грубою фізичною силою, що в художньому креолізованому тексті проявляється у наскрізній концептуальній метафорі *BATMAN IS THE DETECTIVE* (рис. 2. 11).



Рис. 2. 11. Batman (1940) № 1, с.45

Пебрейдемо до виявлення ознак інтегрального простору концепту *WONDER WOMAN*, найвідомішого супергероя жіночої статі. Як і попередні, даний концепт також включає у себе одразу чотири простори: перший вхідний простір – концептуальної інтеграції поняття «диво» (“*Wonder*”), другий вхідний простір – «жінка» («людська істота»), загальний простір та змішаний простір – «супергероїня Диво Жінка». Вислів “*Wonder Woman*” був популярним в той час терміном, яким суспільство описувало надзвичайно обдарованих жінок.

Перший вхідний простір представлено лексемою *wonder*. Концептуальними ознаками даного простору виступають людські уявлення про диво як надзвичайне, надприродне. Героїня, про яку йде мова, являє собою напівбога, доньку давньогрецького Зевса та королеви амазонок Іпполіти (в оригінальній історії Диво Жінка була народжена з глини, так само як і в міфі про створення людини). Навіть у колі рівних собі принцеса Діана була найсильнішою і найспритнішою серед інших амазонок, як ми бачимо у першому коміксі, де вона дебютувала у 1941р. і у першому випуску її власної серії, де ці події описуються знов у скороченому вигляді. Її надзвичайні сила та спритність утворені у креолізованому тексті за допомогою метафор *WONDER WOMAN IS STRENGTH* та *WONDER WOMAN IS AGILITY* (рис. 2. 12).



Рис. 2.12. Wonder Woman (1942) № 1, с. 11

Також слід взяти до уваги семіологічне значення слова “*wonder*” в англійській мові, що використовується не тільки як іменник, котрий означає «диво», але і для передачі емоції здивування у якості дієслова. Саме такий ефект здійснила перша самостійна жінка-супергерой на тогочасну індустрію коміксів. У багатьох подібне викликало когнітивний дисонанс. Згідно психолога Л. Фестінгера, дисонанс є суттєвим протистоянням відношення між окремими елементами в системі знань, що само по собі є мотивуючим фактором [50, с. 137].

На панелі коміксу видно, як гендерні стереотипні ролі світу тогочасних коміксів були «перевернуті»: на порятунок чоловікові, прив’язаному до стільця, приходить жінка з надлюдськими можливостями та у відповідному вбранні супергероя. Навіть лиходіями тут також виступають жінки (рис. 2. 13). Тому можна сказати, що героїня втілює одну з феміністичних ідей, а саме ідею гендерної рівності, що репрезентовано у концептуальній метафорі *WONDER WOMAN IS EQUALITY*.



Рис. 2. 13. Wonder Woman (1942) № 7, с. 54

Другий вхідний простір репрезентовано лексемами іменникового типу, що служать для номінування емоційного світу і життя принцеси Діани. Даний світ, представлений різними концептами, має наступні ознаки: розум, обов'язок перед матір'ю, обов'язок перед світом, закоханість тощо.

“*Wonder Woman*” виникла на основі додавання ознаки до вже відомої іпостасі – іменника «дива» або ж прикметника «дивовижна» до «жінки». Принцеса з таємничого острова, на якому мешкають лише жінки-воїни, вирушає у подорож слідом за коханим аби використати свої вміння задля перемоги над загрозою свободи людства та зла в цілому, шляхом не лише фізичної протидії, але і силою любові. Метафора сприяє тому, що аудиторія, зокрема молоді жінки, побачили в супергероїні дівчину, яка переживає суспільно-політичні події 40-х рр. XX ст. та переломлює хід історії.

Створення унікального і вподобаного читачами персонажа як *Wonder Woman* сприяла концептуальна метафора. Джерелом знань в

даному випадку послужив досвід людини в світі природи і суспільства. Час створення Диво Жінки – Друга Світова Війна, коли Америка тільки почала допомагати Європі у боротьбі з нацистською Німеччиною. Супергероїня з'явилася на основі інтеграції простору «диво», «здивування» і простору «людська істота жіночої статі» з характерними для них концептуальними ознаками. В результаті проекції елементів вихідних просторів у бленді *Wonder Woman* відбулося «метафоричне народження» супергероїні. Вона з самого народження тренувалася та вивчала стратегії боротьби, які використовує для перемоги над ворогом, що загрожує існуванню всього людства. Справедливо буде вважати, що Диво Жінку характеризує когнітивна метафора *WONDER WOMAN IS A WARRIOR*, яка фігурує у коміксах.

Професор Уільям Марстон, людина відповідальна за створення Диво Жінки, у своїй статті зазначав, що «... якщо діти читатимуть комікси [...], чи не доцільно давати їм конструктивні комікси для читання? [...] Бажання бути надзвичайно сильним – це здорове бажання, життєво важливе, енергійне бажання. Чим більше графічні історії Супермена, Диво Жінки будують це внутрішнє прагнення, стимулюючи природний прагнення дитини до боротьби та подолання перешкод, особливо злих, тим більше шансів у вашої дитини на саморозвиток у світі.» [63, с. 40]

У 1982 році графічний дизайнер Мілтон Глейзер першим запропонував символ для Диво Жінки, ним стало зображення двох англійських літер “W” золотого кольору одна на одній (аббревіатура імені героїні), які з обох сторони переходили у крила, як відомо, золотий орлан був оригінальною емблемою Диво Жінки на час її створення, що репрезентував один із символів Сполучених Штатів Америки. Подібний знак має за мету створити в уявленні читачів моментальний асоціативний шлях від зображення до образу героя, символ репрезентує та стає невід’ємною складовою його чи її особистості, за яким можна

впізнати конкретного персонажа. На той час всі інші провідні персонажі вже мали такі символи: Бетмен – кажан чорного кольору на жовтому тлі, Супермен – літера “S” (рис. 2. 14).

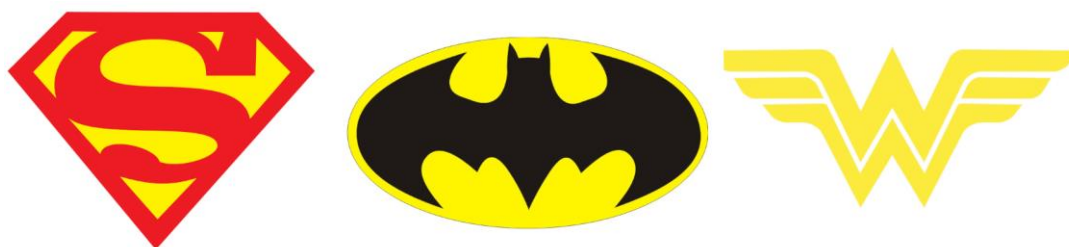


Рис. 2.14. Зліва направо: символіка Супермена, Бетмена, Диво Жінки

Спочатку символ мав просте значення: “S” означало Супермен. Одне з перших альтернативних значень було представлене у фільмі 1978 р. «Супермен», в якому знак “S” був не літерою латинського алфавіту, а скоріше S-подібний герб сім’ї Ел, який носив батько Супермена Джор-Ел. Серія *Superman: Birthright* 2004 року Марка Уейда говорить про те, що “S” є криптонським символом надії, і Супермен вважає, що він, можливо, бере свій початок як герб сім’ї Ел. Пізніше письменник Джефф Джонс закріпив думку, що це насправді герб, і також символ надії. У фільмі «Людина зі сталі» у 2013 році на запитання Лоїс Лейн, що означає “S”, Супермен заявляє, що це не “S”, а символ надії на планеті з якої він прибув. Письменник Грант Моррісон вважає, що літера “S” на грудях це не що інше, як блискавка, як у давньогрецького Зевса, що символізує богоподібність Супермена у свідомості людей, або ж це змія, що символізує прокляття – неспроможність героя жити нормальним життям та також залежність персонажу від комерційного ринку, що вже ніколи його не відпустить [57, с. 36-37]. Як один з найперших представників супергероїв, його логотип послужив шаблоном для дизайну персонажів на десятиліття після першої появи Супермена.

Звичайно, із часом зображення можуть варіюватися разом із дизайном зовнішнього образу героїв. Ці символи стали торговими марками, що змогли просунути далеко за межі сторінок коміксів та стати частиною повсякденного гардеробу громадян усіх країн.

Підсумовуючи вищезгадане, ми доходимо висновку, що явище когнітивної метафори широко використовується в індустрії коміксів англійськомовних країн, а саме в США, де супергероїка займає домінантне становище як джерело контенту коміксів. Воно використовується для створення «прізвиськ» персонажів, імен для їх альтер его, що ми розглянули на прикладі феномену Супермена (“*Superman*”), Бетмена (“*Batman*”) та Диво Жінки (“*Wonder Woman*”) шляхом злиття зазвичай двох лексем і їх відповідних вхідних просторів.

Концепт *SUPERMAN* у концептуальному просторі американських коміксів представлено когнітивними метафорами *SUPERMAN IS TRUTH*, *SUPERMAN IS JUSTICE*, *SUPERMAN IS THE AMERICAN LIFESTYLE*. Концепт *BATMAN* репрезентовано через концептуальні метафори *BATMAN IS VENGEANCE* та *BATMAN IS THE DETECTIVE*. Концепт *WONDER WOMAN*, який було досліджено у роботі, репрезентовано через низку концептуальних метафор: *WONDER WOMAN IS STRENGTH*, *WONDER WOMAN IS AGILITY*, *WONDER WOMAN IS A WARRIOR*, *WONDER WOMAN IS EQUALITY*.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволило дійти наступних висновків.

Креолізованим текстом у лінгвістичній науці називається надрукований текст, який прийнято вважати за сукупність чужорідних знаків, задля інтерпретації повного змісту якого необхідно встановити відношення між його вербальними і невербальними компонентами. У сучасному світі роль креолізованих текстів розширюється у зв'язку зі збільшенням потоку інформації та переходом до дистанційного виду комунікації за допомогою Інтернету. Дослідження коміксу можливо лише за умови інтегрування його текстового та графічного елементів, які разом створюють ускладнений текст, де між вербальною і невербальною складовими встановлюються нерозривний зв'язок. Вказані факти надають змогу наукового обґрунтування приналежності коміксів до видів креолізованого тексту.

За Л. Крупницьким визначаємо комікс як графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді «розмовної бульбашки» чи «хмарки»); серія зображень із короткими текстами, що становлять історію; книжка з такими малюнками.

Комікси мають чіткий розподіл за жанрами: наукова фантастика, трилери, жахи, пригоди, дитячі тощо; а також за формою: щорічники та щомісячні журнали. За своєю структурою текст коміксу нагадує драматичний, оскільки в ньому, як правило, переважає діалогічне мовлення.

Стилістичні особливості текстової частини англійськомовного коміксу розподілено у дослідженні на три групи відповідно до мовних рівнів, а саме: фонографічні, семасіологічні та синтаксичні. Найчастотнішими стилістичними явищами фонографічного рівня виявилися ономапоєя (звуконаслідування) та графон (відхилення від

нормативного написання тих чи інших слів). Значну роль відіграють шрифт (його розмір і колір), варіації якого використовуються для акцентування уваги читача на окремих першорядних елементах тексту, графічна сегментація тексту на сторінках у панелі, варіювання довжини рядка, різноманітні графічні символи та допоміжні знаки.

На семасіологічному рівні найчастотнішими у коміксах виявилися фігури кількості (гіпербола та мейозіс) та фігури якості (метафора, порівняння, епітет, антономазія та уособлення).

Синтаксична структура текстової частини коміксів відбиває ознаки розмовного мовлення та характеризується використанням усіх комунікативних типів речень (розповідних, питальних і спонукальних). Виразні засоби синтаксичного рівня, що є характерними для текстової частини коміксів, характеризуються редуцією структури речення і включають еліпсис та апозіопезіс; також зафіксовано вживання номінативних речень та інверсії. Серед синтаксичних стилістичних прийомів переважають риторичне запитання, парцеляція та хіазм.

Дослідження концептуальної складової коміксів американських видавництв дозволило окреслити три концепти *SUPERMAN*, *BATMAN* та *WONDER WOMAN* та дослідити їх репрезентацію в коміксах через низку когнітивних метафор.

Концепт *SUPERMAN* у концептуальному просторі американських коміксів представлено когнітивними метафорами, які характеризують його сутнісні ознаки: герой виступає поборником правди (*SUPERMAN IS TRUTH*), який має за мету встановлення справедливості усіма можливими способами (*SUPERMAN IS JUSTICE*), не переступаючи для цього закон. Його образ є одним із ключових для американців, адже асоціюється з втіленням основних принципів, на яких будується американське суспільство (*SUPERMAN IS THE AMERICAN LIFESTYLE*).

Інший концепт, *BATMAN*, також представлений когнітивними метафорами, але, відмінно від попереднього, даний концепт характеризує персонажа по-іншому: герой присвячує себе помсті (*BATMAN IS VENGEANCE*) та використовує свій феноменальний розум та кмітливість у боротьбі зі злочинністю (*BATMAN IS THE DETECTIVE*).

Концепт *WONDER WOMAN*, який було досліджено у роботі, проявляється через низку концептуальних метафор: героїня є принцесою амазонок, яка є уособленням сили (*WONDER WOMAN IS STRENGTH*) та спритності (*WONDER WOMAN IS AGILITY*). Саме ці якості вона використовує у своєму постійному протистоянні злим силам, уособлюючи образ жінки-воїна (*WONDER WOMAN IS A WARRIOR*). Диво Жінка також є втіленням феміністичної ідеї рівності між чоловіком та жінкою (*WONDER WOMAN IS EQUALITY*).

Перспективи подальших досліджень вбачаються у вивченні жанру коміксу як альтернативи класичному письменництву, дослідженні відмінностей і подібних рис між здобутками літератури та їх графічними адаптаціями, у вивченні інших концептів, що фігурують у коміксах, а також у розгляді інших лінгвостилістичних та когнітивних особливостей, які не були розглянуті у даній роботі через її обмежений обсяг.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. М. : Академия, 2003. 128 с.
2. Анисимова Е. Е. О целостности и связности креолизованного текста : к постановке проблемы. М. : *Филологические науки*, 1996. №5. С. 67-75.
3. Аскольдов С.А. Концепт и слово. Русская словесность. От теории словесности к структуре текста. М. : Антология, 1997. 279с.
4. Баранов А. Н., П. Б. Паршин. Воздействующий потенциал варьирования в сфере метаграфемии. Проблемы эффективности речевой коммуникации. М., 1989. С. 41-115.
5. Бархударов Л. С. Структура простого предложения современного английского языка. М. : Высшая школа, 1966. 200с.
6. Березин Ф. М. Основные этапы развития американской лингвистики в XX в. Американские лингвисты XX века: сб. обзоров. М. : РАН-ИНИОН, 2002. С. 5-37.
7. Бернацкая А. А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние. Речевое общение: специализированный вестник. Красноярск, 2000. С. 104-110.
8. Болдырев Н. Н. Когнитивная семантика: Курс лекций по английской филологии. Изд. 2-е. Тамбов : ТГУ, 2001. 123 с.
9. Будаев Э. В. Становление когнитивной теории метафоры. *Лингвокультурология*. Екатеринбург: Ур. гос. пед. ун-т, 2007. № С. 16-32.
10. Валгина Н. С. Теория текста. М. : Логос, 2003. 280 с.
11. Воркачев С. Г. Счастье как лингвокультурный концепт. М : Гнозис, 2004. 192 с.

12. Ворошилова М. Б. Креолизованная метафора: первые зарисовки. *Политическая лингвистика*. Екатеринбург, 2012. № 4 (42). С. 94-99.

13. Ворошилова М. Б. Креолизованный текст в политическом дискурсе. *Политическая лингвистика*. Екатеринбург, 2007. № 3(23). С. 73-78.

14. Драган-Іванець Н. Паралінгвістичні засоби креолізованого інтернет-тексту. *Мова. Суспільство. Журналістика* : матер. наук.-прак. конф., К., 11 квітня 2014 р. К, 2014. С. 40-43.

15. Завадська О. Феномен креолізованого тексту: актуальна проблема сучасних лінгвістичних досліджень. *Лінгвістичні дослідження*. Зб. наук. праць ХНПУ ім. Г. Сковороди. Х., 2016. Вип. 43. С. 163-169.

16. Залевская А. А. Психолінгвістический подход к проблеме концепта. Методологические проблемы когнитивной лингвистики. Воронеж : ВГУ, 2001. 39 с.

17. Залевская А. А. Слово. Текст. М. : Гнозис, 2005. 542 с.

18. Зенкова А. Ю. Визуальная метафора в социально-политическом дискурсе: методологический аспект. Многообразие политического дискурса. Екатеринбург, 2004. С.39-54

19. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. М. : Гнозис. 2004.361 с.

20. Кириллов А. Г. Факторы воздействия новостей в политических нарративах на адресата / А. Г. Кириллов // *Обучение иностранным языкам: настоящее и будущее* : сб. мат-лов и тез.докл. 12 Междунар. науч.-практ. конф. Самара, 2006. С. 26-37.

21. Кириллова Ю. Н. Спортивная концептуальная метафора в современном немецкоязычном дискурсе СМИ : автореф. дис. ... канд. филол. наук. Барнаул, 2011. 235 с.

22. Клюканов И. Э. Структура и функции параграфемных элементов текста : автореф. дис. на соискание науч. степени канд. филол. наук : спец. 10.02.19 "Теория языка" . Саратов, 1983. 19 с.

23. Ковальчук Л. П. Концептуальная интеграция исходного пространства «женщина-лягушка» в сказочном дискурсе : автореф. дис ... канд. филол. наук. Челябинск, 2012. № 58. С. 87-90

24. Колесов В. В. Язык и ментальность. СПб. : Петербургское Востоковедение, 2004. 238 с.

25. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак-текст-миф. Волгоград : ВолГУ, 2002. 183 с.

26. Колтышева С. Я. Креолизованный текст как сфера функционирования метафор (на примере шоу-дискурсов России и США). *Вестник Южно-Уральского государственного университета*. Челябинск, 2014. № 1. С. 91-96.

27. Красных В. В. «Свой» среди «чужих»: миф или реальность? М : Гнозис, 2003, 272 с.

28. Крупницький Л. УПА в коміксах, як бікфордів шнур/ ДТ. 2007, 8 верес. Самусенко О. Комікс по-українськи/ Експедиція ХХІ. 2011. № 7.

29. Кубко В. П. Документна лінгвістика. Одеса : Одеський національний політехнічний ун-т, 2007. 97с.

30. Кубрякова Е. С., Панкрац Ю. Г., Лузина Л. Г. Краткий словарь когнитивных терминов. М. : Издательство Московского государственного университета, 1996. 245 с.

31. Кубрякова Е. С. Начальные этапы становления когнитивизма: лингвистика - психология когнитивная наука. *Вопросы языкознания*. М. : Наука, 1994. № 4. С. 17-33

32. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Язык и моделирование социального взаимодействия. М. : Прогресс, 1987. С. 126-170.

33. Лихачев Д. С. Концептосфера русского языка. Известия РАН. Сер. лит. и яз. М., 1993. Т. 52, № 1. С. 3–9.

34. Ляпин С. Х. Концептология: к становлению подхода // Концепты. Научные труды Центроконцепта. Вып.1. Архангельск, 1977. С.11-35.

35. Макарук Л. Синтез вербальних та невербальних засобів у сучасній англійськомовній комунікації. *Актуальні питання іноземної філології*. 2015. № 2. С. 138-142.

36. Мороз О. Д. Когнітивна метафора в англомовних коміксах на прикладі концепту SUPERMAN. *Priority directions of science and technology development. Abstracts of the 1st International scientific and practical conference* : матер. міжнар. наук. конф., К., 27-28 вересня 2020. С. 555-560.

37. Мороз О. Д. Синтаксичні особливості англомовного креолізованого тексту (на матеріалі коміксів) // Студентські наукові студії: збірник наукових праць. Херсон, ХДУ, 2020.

38. Мороз О. Д. Фонографічні особливості англомовних коміксів // *Студентські наукові студії* : збірник наукових праць. м. Херсон, ХДУ, 2019. С. 114-118.

39. Мороховський А. Н. Стилистика английского языка. К. : Вища Школа, 1984. 236 с.

40. Пименова М. В. Введение в когнитивную лингвистику. Кемерово, 2004. 208 с.

41. Пименова М. В. Типология структурных элементов концептов. *Вопросы когнитивной лингвистики*. Тамбов, 2004. № 1. С. 82-90.

42. Пономарів О. Д., Різун В. В., Шевченко Л. Ю. Сучасна українська мова: підручник / за ред. О. Д. Пономарева. К. : Либідь, 2008. 488 с.

43. Соломоник А. Семиотика и лингвистика. М., Молодая гвардия, 1995. 346 с.
44. Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ: монография. Барнаул: Издательство Алт. ун-та, 1999. 111 с.
45. Сорокин Ю. А., Е. Ф. Тарасов. Креолизированные тексты и их коммуникативная функция. *Оптимизация речевого воздействия*. М.: Ин-т языкознания РАН, 1990. С. 180-196.
46. Степанов Ю. С. Константы. Словарь русской культуры. М., Языки славянской культуры, 1997. 825 с.
47. Тарасов Е. Ф. Языковое сознание – перспективы исследования / Е. Ф. Тарасов // *Языковое сознание: содержание и функционирование: XIII Международный симпозиум по психолингвистике и теории коммуникации*. М.: Институт языкознания РАН, 2000. С. 2-3.
48. Тарасов Е. Ф. Языковое сознание. *Вопросы психолингвистики*. М., 2004. № 2. С. 34-47.
49. Ференц Н. С. Основы літературознавства: підручник. Київ: Знання, 2011. 431 с.
50. Фестингер Л. Теория когнитивного диссонанса. СПб.: Ювента, 1999. 318 с.
51. Eisner W. Comics and Sequential Art. Tamarac, Flor.: Poorhouse Press, 1985. 164 p.
52. Fauconnier G., Turner M. Mental spaces: conceptual integration networks / *Cognitive linguistics: basic readings* // ed. by Dirk Geeraerts. Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2006. P. 303-371.
53. Jacobs D. Marvelling at The Man Called Nova: Comics as Sponsors of Multimodal Literacy. *The Journal of the Conference on College Composition and Communication*. National Council of Teachers of English, 2007. № 59 (2): P. 180-205.
54. Kress G., Th. V. Leeuwen. Reading Images: The Grammar of Visual Design, 2nd ed. Kress Gunther. NY, Routledge, 2006. 321 p.

55. Kruisinga E. A. Handbook of Present Day English, p.II. English Accidence and Syntax. Groningen, 1931. 550 p.

56. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. NY : William Morrow Paperbacks, 1993. 224 p.

57. Morrison G. Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human Hardcover. NY : Spiegel & Grau, 2011. 444 p.

58. Pollman J. Shaping sounds in comics. *The International Journal of Comic Art* № 1, 2001. P. 9-21.

59. Poustma H. A. Grammar of Late Modern English. Part I. The Sentence. Groningen, 1928. 540 p.

60. Sperber D., D. Wilson. Relevance: Communication and Cognition, 2nd ed. Oxford: Blackwell, 1995. 224 p.

61. Wells P. Understanding Animation. London : Routledge, 1998. 280 p.

62. Yus F. Inferring from comics: A multi-stage account. *El Discurs del Comic*, Valencia: University of Valencia, 2008. P. 223-249.

63. William Marston. Why 100,000,000 Americans Read Comics. Washington, D.C : The American Scholar, 1943. № 1, p. 33-44

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Azzarello B. Flashpoint: Batman Knight of Vengeance. NY : DC Comics, 2011. Issue 1. 24 p.

2. Brubaker E. The Immortal Iron Fist. NY : Marvel Comics, 2008. – Issue 7. 24 p.

3. Carey M. X-Men: Endangered Species TPB. NY : Marvel Comics, 2007. 186 p.

4. Cohn G. Blue Devil. NY : DC Comics, 1985. Issue 13. 28 p.

5. David P. The Incredible Hulk. NY : Marvel Comics, 2007. Issue 81.
40 p.
6. DeFalco T. Ant-Man: Season One. NY : Marvel Comics, 2012.
122 p.
7. Ennis G. The Boys. NY : Dynamite Comics, 2009. Issue 41. 24 p.
8. Finger B. Detective Comics. NY : DC Comics, 1939. Issue 33.
68 p.
9. Jurgens D. Booster Gold. NY : DC Comics, 1986. Issue 9. 24 p.
10. Kane B. Batman. NY : DC Comics, 1940. Issue 1. 68 p.
11. King T. Heroes in Crisis. NY : DC Comics, 2018. Issue 2. 24 p.
12. King T. Strange Adventures. NY : DC Comics, 2020. 32 p.
13. Krueger J. Justice. NY : DC Comics, 2005. Issue 4. 32 p.
14. Loeb J. Ultimate Captain America. NY : Marvel Comics, 2008.
32 p.
15. Marston W. Wonder Woman. NY : DC Comics, 1942. Issue 1. 68 p.
16. Mignola M. Hellboy: Box Full of Evil. NY : Dark Horse Comics,
1999. Issue 1. 36 p.
17. Morrison G. Doom Patrol. NY : DC Comics, 1991. Issue 49. 24 p.
18. Morrison G. Doom Patrol. NY : DC Comics, 1991. Issue 36. 24 p.
19. Nieceza F. JLA: Created Equal. NY : DC Comics, 2000. Issue 2.
48 p.
20. Niles S. Spawn. NY : Image Comics, 2001. Issue 106. 24 p.
21. Roberson Ch. Izombie. NY : DC Comics, 2010. Issue 1. 24 p.
22. Shuster J. Action Comics. NY : DC Comics, 1938. Issue 1. 64 p.
23. Spencer N. Amazing Spider-Man. NY : Marvel Comics, 2018.
Issue 5. 24 p.
24. Taylor T. Injustice 2. NY : DC Comics, 2017. Issue 9. 24 p.
25. Thomas R. All-Star Squadron. NY : DC Comics, 1983. Issue 26.
36 p.
26. Tynion IV J. Batman. NY : DC Comics, 2020. Issue 97. 24 p.

27. Vaughan B. K. Y: The Last Man. NY : DC Comics, 2006. Issue 43.
24 p.
28. Waid M. Daredevil. NY : Marvel Comics, 2015. Issue 15. 24 p.
29. Way G. Umbrella Academy: Hotel Oblivion. Gerard Way. NY :
Dark Horse Comics, 2019. Issue 6. 28 p.
30. Whedon J. Astonishing X-men. NY : Marvel Comics, 2004. Issue 5.
24 p.
31. Williams III J. H. Batwoman. NY : DC Comics, 2011. Issue 0.
16 p.
32. Winick J. Batman: Under the Red Hood. NY : DC Comics, 2011.
378 p.
33. Winick J. Red Hood: Lost Days. NY : DC Comics, 2010. Issue 4.
24 p.
34. Winick J. Red Hood: Lost Days. NY : DC Comics, 2011. Issue 5.
24 p.

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А. 1. X-Men: Endangered Species TPB, с. 38



Рис. А. 2. Batwoman (2011) № 0, с. 4



Рис. А. 3. Y: The Last Man № 43, с. 22-23

Додаток Б



Рис. Б. 1. Daredevil (2014) №15, с. 4



Рис. Б. 2. Batman: Under the Red Hood, с. 61



Рис. Б. 3. Flashpoint: Batman Knight of Vengeance № 1, с. 21



Рис. Б. 4. Izombie № 1, р. 7



Рис. Б. 5. Strange Adventures (2020), с. 13

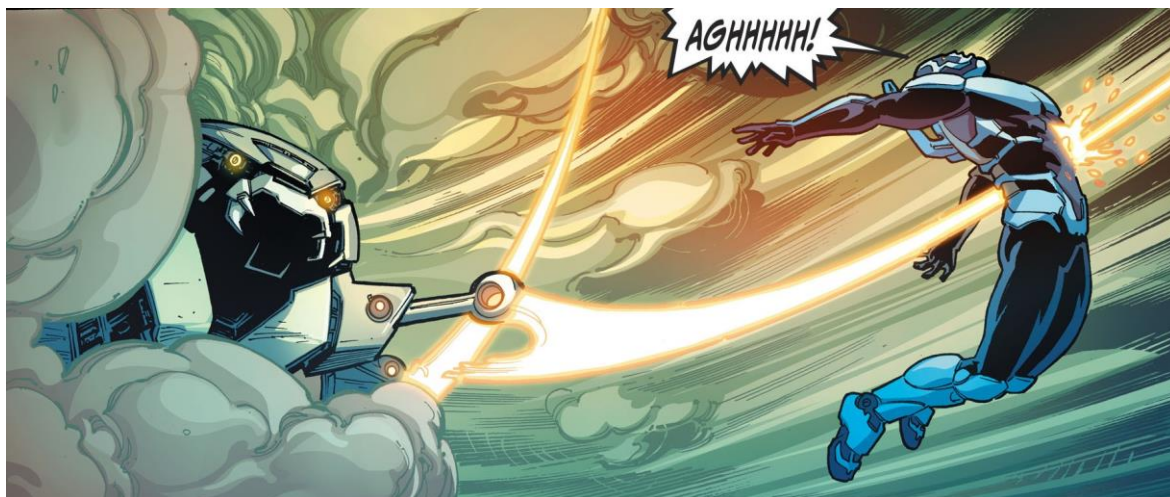


Рис. Б. 6. Injustice 2 № 16, с. 6



Рис. Б. 7. Spawn № 106, с. 4



Рис. Б. 8. Ant-Man: Season One, с. 34

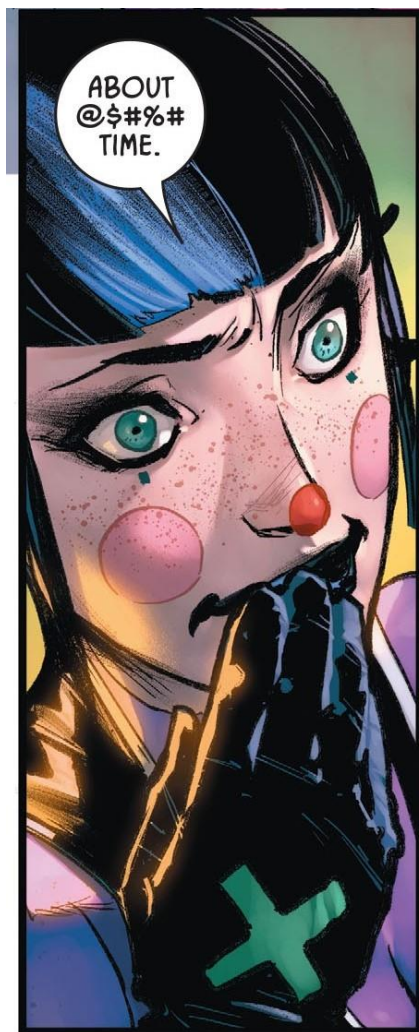


Рис. Б. 9. Batman (2016) № 97, с. 17



Рис. Б. 10. Astonishing X-Men № 5, с.



Рис. Б. 11. The Incredible Hulk (2000) № 81, с. 3



Рис. Б. 12. Heroes in Crisis № 2, с. 23



Рис. Б. 13. Justice № 3, с. 8



Рис. Б. 14. Amazing Spider-Man (2018), № 5, с. 18

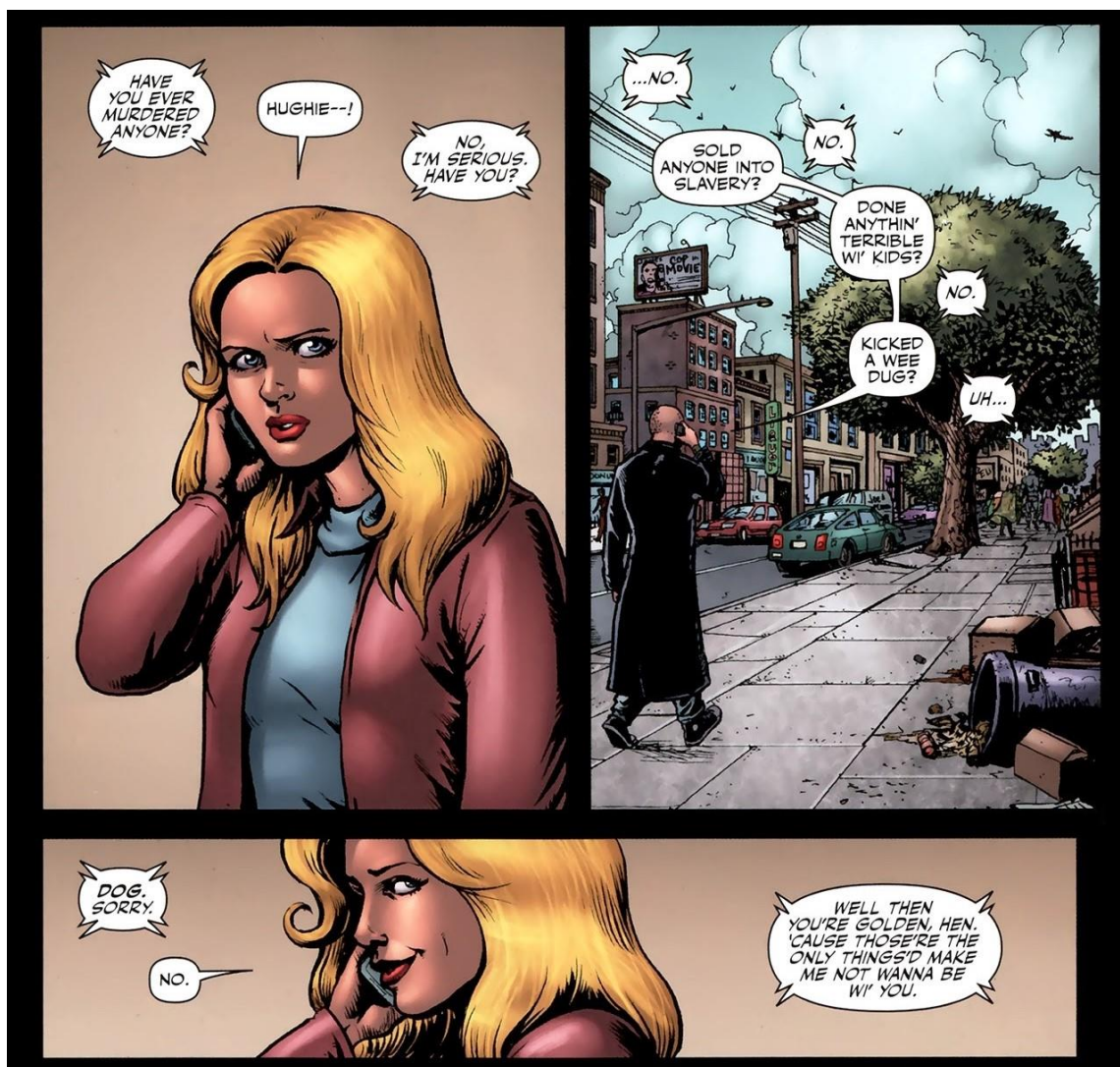


Рис. Б. 15. The Boys № 41, p. 12



Рис. Б. 16. Ultimate Captain America (2008), с. 22

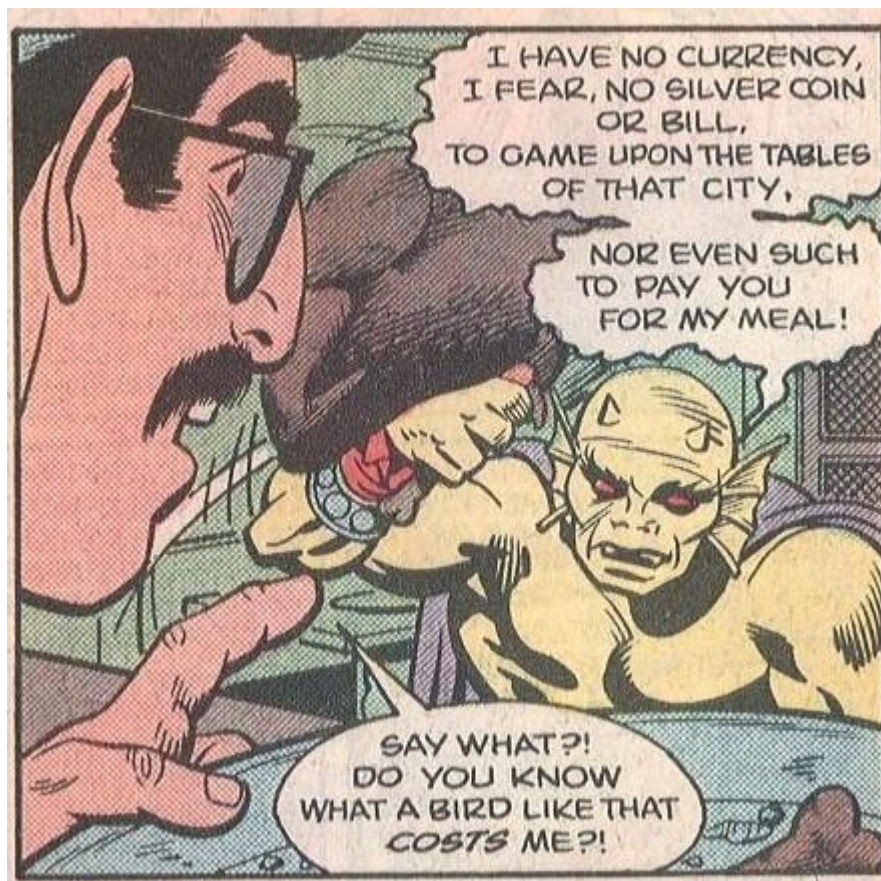


Рис. Б. 17. Blue Devil № 13, с. 6



Рис. Б. 18. Red Hood: Lost Days № 5, с. 3



Рис. Б. 19. Red Hood: Lost Days № 4, с. 22



Рис. Б. 20. Action Comics № 1 (1938), с. 10



Рис. Б. 21. Action Comics № 1 (1938), с. 13



Рис. Б. 22. Batman (1940) № 1, с.4

Додаток В

КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Я, Мороз Олександр Дмитрович, учасник освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;

– надавати згоду на:

- безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
- оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
- використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;

– самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;

– надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;

– не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;

– своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;

– не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;

– підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;

– поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;

– не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;

– відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;

– запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;

– не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;

– не підроблювати документи;

– не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;

– не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;

– не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;

– не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;

– не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;

– не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;

– не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

_____ (дата)

_____ (підпис)

_____ (ім'я, прізвище)

