

передбачають певний набір диференційних сем, а саме: диференційна сема кількості учасників ситуації; становлення; припинення антагоністичних стосунків; результативності. Диференційні семи повторюються у словникових визначеннях лексем підгрупи, а сукупність сем утворює парадигматичну структуру членів підгрупи.

Отже, дослідження семантичних параметрів дієслів лексико-семантичної групи, виявлення базових слів-ідентифікаторів, наявність яких свідчить про спільність семантики лексем і взаємозв'язок одиниць на парадигматичному рівні, вияв особливостей ієрархічної будови підгруп дають змогу підтвердити реальність об'єднання слів у певному парадигматичному групуванні, а також встановити структуру ЛСГ дієслів із значенням взаємної дії.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Виноградов В.В. Основные типы лексических значений // Вопр. языкознания. – 1953. – № 5. – С. 3 – 29.
2. Жайворонок В. В. Знаки української етнокультури: Словник-довідник. / В. В. Жайворонок. – К.: Довіра, 2006. – 703 с.
3. Плющ М. Я. Граматика української мови. Морфеміка. Словотвір. Морфологія. Підручник / М. Я. Плющ. – К.: Видавничий Дім «Слово», 2010. – 328 с.
4. Русанівський В.М. Структура українського дієслова / В. М. Русанівський. – К.: Наук. думка, 1971. – 315 с.
5. Словник української мови: В 11 т. / АН УРСР. Ін-т мовознавства ім. О. О. Потебні / Редкол.: І. К. Білодід (голова). – К.: Наук. думка, 1970 – 1980.
6. Щур Г. С. Теория поля в лингвистике / Г. С. Щур. – М.: Наука, 1974. – 256 с.

#### REFERENCES

1. Vinogradov V.V. (1953). *Osnovnyje typy lexicheskikh znachenij*. Vopr. jazikoznaniya. – 1953 – №5. – С. 3 – 29. [Basic types of lexical values]. Vopr. linguistics – 1953. – No. 5. – P. 3 – 29.
2. Zhayvoronok V.V. (2006). *Znaky ukrajins'koji etnocul'tury*. [Signs of the Ukrainian ethnoculture: Dictionary-directory]. – К.: Dovira, 2006. – 703 p.
3. Plyushch M.Ya. (2010). *Gramatyca ukrajins'koji movy. Morphemica. Slovotvir. Morphologija*. [Grammar of the Ukrainian language. Morphemic Wordwork Morphology. Textbook]. – К.: Vydavnychyj Dim «Slovo», 2010. – 328 p.
4. Rusanivsky V.M. (1971). *Structura ukrajins'koho dijeslova*. [The Structure of the Ukrainian Verb]. – К.: Nauk. Dumka Publ, 1971. – 315 p.
5. *Slovyk ukrajins'koji movy: V 11 t.* [Glossary of Ukrainian language: In 11 vol.]. AN URSR. In-t movoznavstva im. O. O. Potebni / Redkol.: I. K. Bilodid (golova). Kyiv, Nauk. Dumka Publ., 1970 – 1980.
6. Schur G. S. (1974). *Teorija pol'a v lingvistike*. [Field Theory in Linguistics]. – Moscow: Nauka, 1974. – 256 p.

*The article determines the composition of the lexical-semantic group of verbs of mutual action. The semantic structure of lexical-semantic subgroups, the selection of which is determined by the specificity of their semantic parameters and functional features, is analyzed. Nuclear and peripheral values are considered in the paradigmatic structure of verbs.*

*Keywords: verbs of mutual action, lexical-semantic subgroup, arhisema, differential sema, nucleus, periphery.*

УДК 81'42

*Май Л.М.*

### ГЕТЕРОГЕННІСТЬ ЗАСОБІВ СТВОРЕННЯ ТЕКСТУ КОМІКСУ «МАКСИМ ОСА» ІГОРЯ БАРАНЬКА

*Стаття присвячена комплексному вивченню гетерогенної природи засобів створення тексту коміксів, які аналізуються за рівнями: формальним, функціонально-стилістичним та рівнем текстотвірної моделі. Виявлено специфіку тексту коміксу «Максим Оса» Ігоря Баранька. Визначено, якими засобами в межах одного твору взаємодіють елементи різних семіотичних утворень (вербальних, візуальних, культурних).*

*Ключові слова: комікс, гетерогенність, панель, культурний код, графічний роман.*

Невід'ємною частиною життя сучасного суспільства є чотири засоби комунікації, що перетворилися у найважливіше знаряддя формування суспільної свідомості: кінематограф, телебачення, реклама й Інтернет. Під їхнім натиском газети й журнали також збільшують частку інформації (ідеографічних та інших образотворчих елементів) у матеріалі, запропонованому читачеві. Це так звана ретіальна комунікація, в якій відправник нібито використовує мережу із осередками різного розміру для «виловлювання» потрібних та зацікавлених у його інформації споживачів. Останніми роками чітко прослідковується прагнення джерел інформації, що надходить до нас, до максимальної наочності позначуваного. Це прагнення є зумовленим, на наш погляд, збільшенням попиту на полікодові тексти, що пов'язано із такою проблемою, як «усереднена» свідомість, яка широко обговорюється у філософії та соціальній психології. Ідея залучення усього населення у поле нормативної культури привела до того, що культура стала масовою, усередненою. Завдяки активній роботі засобів масової інформації, що підтримують «культурний рівень» усього населення, складаються архетипи культури мешканців «спальних районів». Ці архетипи є сумішшю інформації про життя поп-зірок, зміст серіалів, що не мають кінця, сенсаційних новин від «жовтої преси», ідеальних картинок з реклами. На цій основі формується свідомість «дивних», за терміном М. К. Мамардашвілі, людей [2]. Вони не є спроможними самостійно знаходити відповіді на принципові питання та оцінювати своє місце у житті, не здатні до рефлексії та, наприкінці, не здатні до сприйняття художнього тексту, що припускає різні інтерпретації, індивідуальне прочитання, діалог із автором. «Дивна» свідомість потребує вже зовсім інших розповідних форм, в яких позначувальне більш жорстко завдавало позначуване, в яких автор впевненою рукою веде читача до мети (смислу), адже будь-яке послаблення схеми приведе до нерозуміння. Комікс і є однією із таких форм із максимальною наочністю позначуваного, яка досягається за рахунок його полікодового характеру та ізоморфізму тексту, рисунка, ідеограми.

Єдина вербально-іконічна природа коміксу зближує його із іншими феноменами масової культури, але в ньому також можна виділити специфічні риси, які дозволяють відокремити його від усіх інших. Це, по-перше, збереження книжкової форми представлення інформації. Навіть якщо ми маємо справу із веб-коміксами, все одно структура коміксу буде мати аналогічний для книжної форма вигляд, але матеріальний прояв його буде у вигляді веб-сторінки, де замість перегортання сторінки треба буде зробити рухи комп'ютерною мишкою чи натиснути кнопку клавіатури. Комікс, як кіно- та відеопродукція, поєднує в собі якнайменше 2 різні системи знаків, кодів, сполучення яких визначає високий ступінь наочності позначуваного, його більш жорстку заданість. При цьому ця заданість взаємодіє із наданою реципієнтові можливістю самому обирати темп читання та розглядання та неодноразово повертатися до попередніх кадрів чи сторінок коміксу.

Комікс у різних аспектах вивчали: О. В. Полякова, яка зіставляла семіотичні системи американського коміксу та японського манга; О. Г. Сонін, монографії якого присвячені психолінгвістичним дослідженням коміксів, а також взагалі експериментальним дослідженням механізмів сприйняття та розуміння полікодових текстів; Є. В. Козлов, дисертація якого присвячена коміксу як згорнутому комунікативному акту, та інші дослідники. Ми ж в нашій статті зробили спробу дати вичерпну характеристику саме гетерогенності засобів створення тексту коміксів, адже саме вона є визначальною для таких текстів. Отже, **актуальність** статті зумовлена зверненням до проблеми сприйняття специфічних гетерогенних текстів, роль яких у сучасній культурі збільшується.

**Мета статті** – виявлення природи гетерогенності, якою характеризуються засоби створення тексту коміксу, їх систематизація.

**Об'єктом** дослідження є полікодова природа коміксів. **Предметом** дослідження є гетерогенні засоби створення тексту коміксів. Для аналізу було обрано комікс Ігоря Баранька «Максим Оса. Людина з того світу» [1]. Цей комікс відносять до так званих «графічних романів», основними рисами яких є видання у графічному варіанті, в яких основою передачі сюжету є рисунок, а не текст. Цей термін використовується авторами для

того, щоб відокремити свою творчість від основної маси коміксів, що розраховані на дитячу аудиторію. За змістом такі твори звернені до більш дорослої аудиторії та накладають обмеження за віком до аудиторії. Графічні романи, або новели, відрізняються від традиційних коміксів не тільки сюжетом та якістю, але також зовнішнім виглядом та ціною.

У нашому дослідженні ми спираємося на положення, що є загальноприйнятими у лінгвістиці: метаграфеміка як додатковий код, що використовується для позначення допоміжної функціонально-адаптивної системи письмової сфери комунікації (А. Н. Баранов, П. Б. Паршин); полікодові тексти, що створені знаками різних семіотичних систем та входять у загальну номенклатуру текстів поряд із власне вербальними текстами (О. Є. Анісімова, Л. В. Головіна, Є. В. Козлов, Ю. О. Сорокін, Є. Ф. Тарасов, Л. С. Большакова, О. Г. Сонін) та інші. Як складна семіотична система комікс має складну структурну організацію змістовних елементів (різних за своїм походженням та ієрархічною складністю). Мінімальна одиниця – **кадр**, або **панель**. Історія кадру триває з часів стародавнього Єгипту, де графеми власних назв обрамлялися картушем. Виступаючи внутрішнім вікном, яке людина відкриває у безмежний світ, кадр може провокувати інтерес глядача через те, що простір, який кадрується, апріорно представляється сигніфікативним. Різні об'єкти у межах кадру наділяються метонімічним або метафоричним значенням, а лімітований межами кадру образ містить відсилання до усього універсуму, до цілісної моделі світу, що конструюється свідомістю реципієнта. Таким чином, використання панелей у тексті коміксу виступає як імпліцитна форма діалогічності. Це і є рисунки в коміксах, що обмежені рамкою, в кожному з яких відображається конкретний план, найчастіше із текстом репліки персонажів та/чи авторським коментарем. Кадр коміксу, з одного боку, надає видну єдність усьому гетерогенному знаковому масиву, а з іншого, розмежовує етапи розповіді. Вони можуть розташовуватися як у вигляді таблиці або сітки, так і хаотично (залежно від задуму автора).

Панелі відокремлюються простором якогось контрастного кольору. Панель слугує основою для членування розповіді. Панель у коміксі (її ще називають кадр) на відміну від кадру у кінематографі, має свою специфіку: форма його варіюється та визначається інтенцією автора коміксу, відображуючи смислову ємність кадру. У зв'язку із тим, що дія на розвороті має розвиток з верхнього лівого кута у нижній правий, горизонтальні панелі викликають відчуття уповільнення дії, а вертикальні – відчуття прискорення дії. Отже, у вертикальних панелях розташовують сцени із пришвидшеними діями (Баранько, панелі №30-32), а у горизонтальних – із тривалою дією та панорамами (Баранько, панель №33). Панелі №30-32 мають вертикальну орієнтацію та безсумнівно демонструють напруженість та швидкість бійки героїв на шаблях, а вже кадр 33 демонструє зупинку, дається панорамне зображення із доволі деталізованими елементами навколишнього середовища (цвинтар із великою кількістю різнотипних хрестів, трава, велетенська Луна та інше). Герої зупинилися після напруженої бійки нібито перепочити, тут навіть присутні репліки одного з героїв. Також вертикальні кадри використовують для передачі відчуття висоти та падіння, а горизонтальні – відчуття протяжного простору.

Вербальний код знаходить своє вираження у межах сукупності графем (одиниць письмової мови) та частково у метаграфеміці. А. Г. Сонін ідентифікує графеми у межах коміксу як ідеографеми (ідеограматизовані графеми) у зв'язку із тенденцією до семантизації їх графічної оболонки, певна сукупність графем відповідає певній ідеї автору [4]. Ідеограматизовані графеми є джерелом передачі предметно-логічної та емотивної інформації, яка надходить реципієнтові. Під ними ми розуміємо усю мовленнєву єдність у рамках коміксу. Знання універсального, або технічного коду вербального коду коміксу дозволяє розрізнити мовлення автора та мовлення персонажів. До мовлення автора можна віднести титри, заголовок, стисле авторське резюме, коментарі до усього коміксу чи до окремих його епізодів чи кадрів. Це – авторський супровід і пояснення тексту. Частотність використання авторських коментарів залежить від індивідуальних уподобань творців коміксів. Деякі автори пропонують своїм читачам розлогі дескриптивні тексти, які непрямим чином підтверджують недостатність графічного ряду. В іншому випадку велика кількість

авторських дескрипцій виступає як ознака субжанрової номінації «графічний роман», яка може бути використана у відношенні подібних робіт, бо відомо, що питома вага коментарів особливо висока у творах романтичного жанру. Авторський коментар розташовується найчастіше в лівому верхньому (іноді нижньому) куті кадру коміксу. Іноді він займає місце за межами кадру під нижньою або над верхньою його рамкою. Дистанціюючись від рисунка, авторський коментар претендує на досить високу ступінь достовірності й авторитетності. Функції авторських коментарів можна звести до управління читацьким сприйняттям та посилення когезії тексту за рахунок синсемантичних зв'язків із елементами візуального коду. Частіше за все авторський текст обмежується невеликою групою хронотопічних дейктичних показників, що вказують на часову та просторову локалізацію. В аналізованому коміксі мовлення автора виступає у дещо спотвореному вигляді. Це пов'язано із інтердискурсивними переключеннями, що супроводжують текст. Через ці переключення 15 разів здійснюється зміна ролей автора та персонажа, та, відповідно, змінюється і система знань, кодів, що актуалізується у переході до іншого типу дискурсу.

Продовжуючи розглядання вербального коду, а саме авторського мовлення, треба сказати про коментарі до тексту. Це – ідеограматизовані графеми, що знаходиться поза межами кадрів, що дозволяє ідентифікувати їх як мову автора. Ці коментарі мають вигляд виноски, як у книзі (Баранько, панелі № 101, 102, 103). Тут використано код читання літературного твору, коли знак «\*» позначає, що треба шукати на цій сторінці пояснення. На прагматичному рівні це свідчить про те, що автор (ціною переривання читання) все ж таки звертає увагу на це, бо саме знання перекладу цих одиниць реалізує такий стилістичний засіб як сарказм (один з видів сатиричного викриття, в'їдлива насмішка та вищий ступінь іронії). Ідентифікація мовлення персонажів здійснюється через інтерпретацію різних за походженням знаків, а саме: сукупності графем, поміщених у філактер певної форми. Графеми є знаками метаграфемічного і вербального коду, а філактер ми схарактеризували нижче як такий, що належить до технічного коду коміксу (ідеограматичного). Форма філактера дозволяє визначити тип та послідовність висловлювань героїв за допомогою «хвостиків», що прямують до обличчя того, хто з героїв вербалізує графеми, що знаходяться у філактері. Філактери, що відтворюють думки персонажа називають «мисленневими», вони частіше за все хмароподібні та поєднуються із джерелом думки лінією з маленьких кіл (Баранько, панелі №212, 215, 216, 217). Диференціація мовленнєвих філактерів здійснюється за рахунок форми його контуру: звичайне емоційно немарковане мовлення розташовується у філактері більш округлої форми, а емоційно марковані, наприклад ті, що містять крики, злону, зазвичай мають зигзагоподібний контур (Баранько, панель №65). Про інші різновиди емоційного маркування мовлення у коміксі буде йтися при розгляданні метаграфемічного коду коміксу. Взагалі кажучи, у коміксі візуальний ряд є обов'язковим, а текст – факультативним, він прагне до само скорочення, часто обмежується вигуками, звуконаслідуванням. Еліпсис як риторична фігура розмовного стилю є найважливішим та найчастотнішим елементом у коміксі, завдяки якій реалізується категорії цілісності та зв'язності. Його пов'язують із економією мовних засобів. В коміксі формальне поєднання сегментів тексту (панелей коміксу) припускає та спирається на деяке змістовне замовчування, яке належить до сфери імпліцитного та стає експліцитним тільки за умов вдумливого сприйняття реципієнтом тексту. В рамках комунікативного процесу еліптичні конструкції створюються за принципом переходу від «тематичного» (відомого) до «рематичного» (нового для читача). Сюди також відносять показники дейксису (особові та вказівні займенники, займенникові прислівники), порядок слів, що реалізується у *інверсії*. Точнішим тут буде вжити термін *гіпербатон*, тому як він характеризує саме прояви інверсії у нашому тексті: *Звати мене Матвій Хвіст. Коли ваш кіш направився по Бугу до Чорного моря, я свій повів в Галац, у Валахю. Це був успішний набіг* (Баранько, панель №129); *І мій останній... Після повернення ми довго святкували. І не знав я тоді, що диявол протягнув вже лапу за мою душею...* (Баранько, панель №130); *Ночувати я залишився в домі прекрасної шинкарки...* (Баранько, панель №131). Цим стилістичним засобом можна

схарактеризувати й мовлення дяка Силантія (Баранько, панелі №228-233), якому, взагалі кажучи, властива маніпулятивність (що властива церковному дискурсу взагалі), яка здійснюється на грі із потребами людини у коханні, увазі та розумінні), а також у формі прямих та непрямих загроз та залякування. Маніпулятивність в релігії – це контроль свідомості, маніпулювання з метою насильницької індоктринації людини (тобто впровадження певного стереотипу мислення в рамках певної парадигми) без її згоди. Маніпулятивність закликає до підпорядкування «публіки», змусити її повірити в істинність того, що відбувається та про що йдеться. Впливовий ефект підсилюється ще й імперативом, як у наступному випадку: *І тебе закликаю не пити більше горілки!* (Баранько, панель №228). *Зроблена горілка Вельзевулом, і нам дана, щоби на гріх спокушати. Слухайте, православні! Розповім я вам правду про Кричевського Зенона, який славиться як добрий та чесний пан, але насправді вовк в овечій шкурі!* (тут підсилення впливового ефекту здійснюється за рахунок використанням алегоричного порівняння).

Те, що в кіно передається звуками, у коміксі передається звуконаслідуванням, або ономотопеєю. Мови з багатим набором звуконаслідувань, такі, як японська, охоче використовують у коміксах увесь свій набір. Крім того, комікс створив цілу колекцію звуконаслідувальних неологізмів. Слова в коміксах замінюються усілякими звуконаслідуваннями, що винаходяться з більшим мистецтвом. Наприклад, звук копит коня, що біжить, чутний здалеку, позначається як «пакаран-пакаран», чутний поблизу – «догата-догата». Текст аналізованого коміксу характеризується на фонографічному рівні великою кількістю ономотопей, які можна згрупувати так: а) ті, що не вимовляються, але артикулюються невербалікою, наприклад, як у кадрах 45, 68, 242; б) ті, що вимовляються, як: *фьююю!* (Баранько, панель №43), що має прояв у гіперболізованій міміці Андрійка, а також у несподіваності зміни обличчя, тому як на попередньому кадрі Максим Оса ставить йому питання та читацькі припущення та очікування щодо відповіді не виправдовуються, бо замість цього Андрійко починає свистіти; *Ммм..., Ааа...* (Баранько, панелі №239, 240); *тсссс...; хі-хі; Ааа...* (Баранько, панель 240) як метаграфемічна репрезентанта насолоди зображується з трьома крапками, а як репрезентанта переляку, як у панелі №243, має інший вигляд: *ААА!* разом із знаком оклику та збільшеним кегелем шрифту; *ТА-А-АК* (Баранько, панель №285) відображає інтонування, а саме тривалість (час звучання) на метаграфемічному рівні та вербальному рівні.

Культурні коди – системи поведінки і цінностей. Культурний код аналізованого коміксу складається із знаків різного походження, але переважна кількість – це все ж таки символи. У вербальному коді – це виражено у різноманітних номінаціях. Читач, який володіє фоновими знаннями, правильно декодує надану інформацію. Наведемо найбільш яскраві та показові приклади у мовленні персонажів:

а) *Максим Оса, Матвій Хвіст* – ці номінації актуалізують у читача фонові знання про те, що ритуал прийняття новаків до товариства козаків, ініціація, супроводжувався зміною імені, причому нові прізвиська, як правило, були жартівливими [3, 165]. Ще тут присутні знання щодо існування численних зооморфних прізвищ козаків. У зв'язку із цією номінацією хотілося б додати, що в українській мові існують такі сталі вирази, як: сердита, як оса; лізе в очі, як оса; очепилась, як та оса межі очі. Символіка образу *оси* визначається такими її особливостями, як: здатність до польоту; легкість і витонченість; агресивність, нав'язливість через монотонне дзижчання. Поширеним також є уявлення про те, що оса, як і інші крилаті істоти, – душа людини або перетворений міфологічний персонаж. У багатьох традиціях оса – зразок мудрості, хитрості, спритності. Вона виступає як посередник або суддя. Мудрість, гострий розум; в'їдливість (як властивість особистості), лихослів'я, настирливість. Це збігається із образом Максима Оси. На рівні вербального коду це віддзеркалюється у великій кількості лайливої лексики: *сволото, сучий сину, хто ж ти в біса такий, клята могила, як же не запам'ятати таку пику, поцілуй мене в сраку, безумний Андрійко, нісенітниця, бісова сило та таке інше*. Його в'їдливість передається через велику кількість іронічних висловлень (Баранько, панелі №№84, 90, 99, 22, 114-117, 101-102);

б) *кошовий отаман, козак, хорунжий Корсунського полку*, – ці номінації актуалізують знання про структуру козацької корпорації, на чолі низового війська стояв виборний отаман [3, 161];

в) *Козакус Довговусівський* – номінація, що актуалізує водночас знання про положення *латини* у той час через додавання закінчення *-ус*, характерного для чоловічого та середнього роду, ознаку *статусу*, що виражена довжиною вус козака та жартівливість прізвиська, яке у такому вигляді підсилює комічний ефект;

г) *перевертень, вовк-людодід* – ці номінації теж пов'язані із уявленнями про козаків як про вільних, не скутих умовностями поведінки (про що свідчить ще велика кількість лайливої лексики), загадкові та незрозумілі, можуть перекинутися вовком або кішкою, говорити дванадцятьма мовами [3, 168].

Прояв того часу ми бачимо також у використанні евфемізмів, наприклад: «*Зараз же прикрийте йому сором...*» (Баранько, панель №74) – це евфемізм, що позначає інтимне місце, яке соромно показувати, але, незважаючи на це, автор все ж таки рисує це місце. Це знов відсилає нас до існуючих у той час конвенцій. На обкладинці коміксу ми бачимо ще один евфемізм «почив», що є проявом глибоко архаїчних мовних табу (заборону вимовляти прямі найменування таких небезпечних предметів та явищ, як, наприклад, богів, хвороб чи мерців, тому як акт називання може викликати появу самого явища). Екзотизми, що слугують для іменування понять, властивих для життя, побуту та культури того чи іншого народу, також достатньо частотні. Ці слова допомагають авторові правдиво змалювати життя козаків. Наведемо приклади: *хорунжий, кошовий отаман, батог, дрібна шляхта, король, султан, гармати, шинкарка, князь, випади, пан, скарб, набіги, ясновельможний пане*.

Особливою експресивністю відрізняється також вульгарна, просторічна та лайлива лексика персонажів, особливо Максима Оси: *сучий сину, сволото, тряся б тебе, клята могила, придуркуватий, курвий ти сину, бісова сило, бидло, чортове насіння, пся крев, поцілуй мене в сраку та такі інші*. Зацікавленість викликає також мова Зенона Кричевського, який сам називає себе освіченою людиною (Баранько, панель №100), використовує багато абстрактних понять (*сарказм, гуманність, розум, почуття, містико-філософський склад розуму*), хвалиться своїм знанням «фізіономіки», латини, читанням *Віргілія*. Його образ протиставлений іншим персонажам, що видає його приналежність до іншої соціальної групи. Примітно, що в його мові автор використовує таку стилістичну фігуру (або стилістичну помилку) як оксиморон – поєднання слів із протилежним значенням, використання протиріччя для створення стилістичного (в нашому тексті – комічного) ефекту. В тексті було знайдено, наприклад, таке: *Скільки раз я тобі говорив про гуманність, сволото!* (Баранько, панель №70). Ще приклади просторічної лексики: *Всіх порубаю на капусту, фізіономіка, бидло, самогон, цицьки-груди* (Баранько, панелі №222-223 з анафоричним підсиленням на рівні рисунка та тексту). Прислів'я та інші сталі вирази: *не дав бог щастя, тряся б тебе забрала, клеїти дурня, важна птиця, ноги не слухались, кара божа та інші* – згустки народної мудрості. Вони мають у собі великі зображальні можливості, використовуючи які, письменники домагаються пластичного, образного змалювання й об'єктивної дійсності, й зображуваних персонажів. Вони є важливим засобом створення гумористичного ефекту.

На невербальному рівні культурний код є вираженим зображенням автентичного козацького одягу (*шаровари, довгі каптани, низькі шапки, папахи, кошлаті бурки*), зачісок (*чуб-оселедець, довгі вуса, що заправляли за вухо*), жіночого одягу того часу. Наприклад, наявність сережки у лівому вусі, як у героя коміксу Максима Оси, позначала, що він – єдиний син у своєму роді, якщо ж у правому – він останній зі свого роду. Це все, звичайно, – символи.

У графічному романі «Максим Оса» використано стилізацію, адже в ньому відображено час існування козацтва, їх культуру, їх самобутність, стиль тієї епохи.

Специфікою стилізації як художнього засобу є те, що тут не просто запозичується, використовується, а свідомо імітується «чуже слово». Автор використовує подобу «чужого слова», він говорить «своїми» словами для вирішення власних творчих завдань. Чуже слово

імітується через використання стилістичних, лексичних, синтаксичних, морфологічних, фонетичних особливостей мови. У аналізованому коміксі було знайдено прояви інтертекстуальності у експліцитних діалогах «своєї» та «чужої» мови, а саме: використання латинської мови у мовленні персонажів. Наведемо приклади: *А поки про тебе ніяких доказів немає, то, як мовиться: In dubio pro reo!*; *Тоді дозвольте запитати: мене допитують sui bono; Ха-ха-ха!!! Argumentum приймається!!!*

Отже, вивчення засобів створення тексту коміксів багато у чому дозволяє зрозуміти шлях подальшого розвитку засобів масової інформації, а також усвідомити принципи впливу реклами, політичної агітації та інших технологій на масову свідомість, дозволяє оцінити тенденції розвитку світової культури в цілому. Таким чином, розкриваються широкі перспективи не тільки у лінгвістичних науках, а і в інших галузях знань.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Баранько Ігор. Максим Оса: [графічний роман] / Ігор Баранько. – Миколаїв: Asgardian Comics, 2016. – 96 с.
2. Мамардашвили М. К. Сознание и цивилизация: доклад на III всесоюзной школе по проблеме сознания / Мераб Константинович Мамардашвили // Мамардашвили М.К. Как я понимаю философию. – М., 1992. С. 107-121.
3. Попович М. В. Нарис історії культури України / М. В. Попович. – К.: «АртЕк», 1998. – 728 с.
4. Сонин А. Г. Комикс как знаковая система: психолінгвістическое исследование (на материале франкоязычных комиксов): автореф. дис. на соискание науч. степени канд. филол. наук/ А. Г. Сонин. – Барнаул, 1999. – 23 с.

#### REFERENCES

1. Baranko, Igor (2016), *Maxim Osa [Maksym Osa]*, Asgardian Comics, Mykolaiv, 96 p.
2. Mamardashvili, M. K. (1992), "Consciousness and Civilization: a report at the All-Union School on the Problem of Consciousness", *As I understand philosophy* ["Soznanie i civilizacija: doklad na III vsesojuznoj shkole po probleme soznaniya"], *Kak ja ponimaju filosofiju*, Moscow, pp. 107–121.
3. Popovich, M. V. (1998), *Essay on the history of Ukrainian culture [Narys istorii' kul'tury Ukrai'ny]*, Artek, Kiev, 728 p.
4. Sonin, A. G. (1999), *Comics as a sign system: psycholinguistic research (on the basis of French-speaking comic books): Author's thesis* [Комикс как знаковая система: психолінгвістическое исследование (на материале франкоязычных комиксов): avtoref. dis. na soiskanie nauch. stepeni kand. filol. nauk], Barnaul, 23 p.

*The article is devoted to the comprehensive study of the heterogeneous nature of the means of creating the text of comics, which are analyzed according to the levels of formal, functional-stylistic, and the level of the text-creation model. The specificity of the «Maxim Osa» comic book by Igor Baranko is revealed. It is determined by which means the elements of various semiotic entities interact within the boundaries of one composition (verbal, visual, cultural).*

*Key words: comic, heterogeneity, panel, cultural code, graphic novel.*

УДК 81'366.59

*Мединська Н.М.*

### ОБ'ЄКТИВАЦІЯ Й ЕКСПЛІКАЦІЯ ГРАМАТИЧНОЇ СЕМАНТИКИ КАТЕГОРІЇ СПОСОБУ В СИСТЕМІ ДІЄСЛІВНОЇ ПАРАДИГМИ

*Стаття присвячена проблемі об'єктивації й експлікації граматичної семантики способу в системі дієслівної парадигми. З'ясовано, що в категорії способу дієслова постулюється центральна опозиційна ознака: віднесеність змісту мовлення до дійсності як реально-ірреального, а також ознака модусного існування й суб'єктивної оцінки змісту висловлення. Категорія способу дієслова в українській мові взаємодіє з основними дієслівними – виду, часу, особи та синтаксичною категорією модальності й експлікується морфологічними формами і лексичними одиницями інших частин мови та інтонацією.*

*Ключові слова: дієслово, категорія способу, модус, диктум, модальність, категорія особи, категорія виду, категорія часу, предикативність.*

Однією з актуальних проблем сучасного мовознавства є об'єктивація реальної дійсності у мовній картині світу, концептуальної за своєю природою, з'ясування механізму