



УДК 811.11

[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-8\(26\)-112-125](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-8(26)-112-125)

Бабелюк Оксана Андріївна доктор філологічних наук, професор, професор, м. Львів, запрошений професор, кафедра англійської мови та письма, Школа мистецтва, комунікації та англійської мови Факультету мистецтв та соціальних наук Сіднейського університету, Кампердаун NSW 2050, Австралія <https://orcid.org/0000-0003-4837-1225>

ГРАФІЧНА МОВНА ГРА ЯК ВИЯВ ПОЛІФОНІЇ НАРАТОРІВ: ПРАГМАСТИЛІСТИЧНИЙ РАКУРС

Анотація. Наукову розвідку присвячено дослідженню дискурсивної природи графічної мовної гри, що засобами лінгвографії, маркує поліфонію нараторів у сучасному англомовному постмодерністському художньому тексті. Виявлено, що в основі творення графічної мовної гри засобами лінгвографії лежать два взаємопов'язані процеси: візуалізація – графічне виділення певної одиниці тексту (слова, речення, надфразної єдності, розділу тощо), що зумовлює домінування зорового сенсорного каналу сприйняття інформації; гібридизація, яка полягає у контамінованому способі творення нових слів, що базується на нетиповому відносно граматичної норми поєднанні різних одиниць лінгвографії, вербальних та невербальних. З'ясовано, що невербальні засоби не тільки доповнюють вербальні (букви, склади, слова, словосполучення, речення, абзаци), а й формують нові самостійні графічні одиниці. Взаємодіючи з вербальними знаками, всупереч конвенційним правилам і нормам. Метою статті є виявити та описати прагмастилістичний потенціал графічної мовної гри засобів лінгвографії у творенні поліфонії нараторів у *постмодерністському мультимодальному наративі*. Відповідно до мети було визначено такі завдання: обґрунтувати поняття «візуальна перцепція» як складне міждисциплінарне явище; уточнити поняття «графема», «графічні засоби та прийоми» з позицій лінгвографії; простежити взаємодію різних одиниць лінгвографії у творенні поліфонії нараторів та виявити їхнє прагмастилістичне навантаження у постмодерністському художньому тексті. Простежено, що у наратологічних студіях сьогодення оповідь еволюціонує від прямолінійності дієгетичного наратора до візуалізованого способу багатофокусної репрезентації подій різними нараторами/персонажами/автором. Доведено, що у постмодерністському художньому тексті, що є мультимодальним графічним наративом, графічну мовну гру



засобів лінгвографії простежуємо, у першу чергу, на фонографічному рівні (різні види графону), рідше на словотвірному (графодеривати) та досить часто на текстовому. Визначено, що усі види графічної мовної гри маркують поліфонію нараторів, що є визначальною ознакою такого типу текстів.

Ключові слова: графічна мовна гра, лінгвографія, прагматика, стилістика, поліфонія нараторів, постмодерністський мультимодальний наратив.

Babeliuk Oksana Andriivna Doctor of Philology, Professor, Professor of the Department of Foreign Languages and Translation Studies, Lviv State University of Life Safety 35 Kleparivska Str., Lviv, Visiting Professor, Department of English Language and Writing, School of Arts, Communication and English Language Faculty of Arts and Social Sciences, University of Sydney, Camperdown NSW 2050, Australia, <https://orcid.org/0000-0003-4837-1225>

GRAPHIC LANGUAGE PLAY AS A MANIFESTATION OF NARRATORS' POLYPHONY: A PRAGMASTYLISTIC PERSPECTIVE

Abstract. This paper is devoted to the study of the discursive nature of graphic language play, which marks the polyphony of narrators in a contemporary English postmodern fiction text by means of linguohyphony. It has been found that the creation of graphic language play by means of linguography is based on two interrelated processes: visualisation - graphic highlighting of a certain text unit (word, sentence, superphrase unity, section, etc.), which determines the dominance of the visual sensory channel of information perception; hybridisation, which consists in a contaminated way of creating new words based on an atypical combination of different linguistic units, verbal and non-verbal, in relation to the grammatical norm. It has been found that non-verbal means not only complement verbal ones (letters, syllables, words, phrases, sentences, paragraphs), but also form new independent graphic units. They interact with verbal signs, contrary to conventional rules and norms. The purpose of the article is to identify and describe the pragmatic potential of graphic language play of linguistic tools in creating polyphony of narrators in a *postmodern multimodal narrative*. In accordance with the aim, the following tasks have been defined: to substantiate the concept of “visual perception” “as a complex interdisciplinary phenomenon; to clarify the concepts of “grapheme”, “graphic means and techniques” from the standpoint of linguistics; to trace the interaction of different units of linguistics

in the creation of narrators' polyphony and to identify their pragmatic load in a postmodern literary text. It is traced that in today's narratological studies, the narrative evolves from the straightforwardness of the diegetic narrator to a visualised way of multifocal representation of events by different narrators/characters/author. It is proved that in a postmodern fiction text, which is a multimodal graphic narrative, the graphic language play of linguistic means can be traced, first of all, at the phonographic level (different types of graphon), less often at the word-formation level (grapho-derivatives) and quite often at the textual level. It has been determined that all types of graphic language play mark the polyphony of narrators, which is a defining feature of this type of texts.

Keywords: graphic language play, linguistics, pragmatics, stylistics, polyphony of narrators, postmodern multimodal narrative.

Постановка проблеми. У царині постмодерністської поетики особливо актуальними стають такі наукові напрацювання, що фокусують увагу саме на візуальному мовленні як потужному знарядді сучасної комунікації (Р. Барт, К. Харрісон). У цьому зв'язку можемо стверджувати, що саме лінгвографія (Т. Космеда) як «комплексна наука про письмо» уможливорює теоретичне обґрунтування лінгвального статусу графем, виявлення та опис їх взаємодії з невербальними засобами, прояву їхнього прагмастилістичного потенціалу у мультимодальному просторі постмодерністського художнього тексту. При цьому, візуальна грамотність сучасного читача полягає в умінні правильно застосувати відповідний інструментарій і виділити у текстовій тканині вербальні та візуальні компоненти (схеми, малюнки, діаграми, фотографії, символи, різні шрифти тощо), які взаємодіючи зі слуховими, вербальними та іншими сенсорними повідомленнями набувають іншого значення і у своїй сукупності утворюють нові графічні утворення, що стають ключовими для мультимодального графічного наративу (Білецька, 2014; Бабелюк, 2024).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У наратологічних студіях сьогодення оповідь еволюціонує від прямолінійності дієгетичного наратора до візуалізованого способу багатофокусної репрезентації подій різними нараторами/персонажами/автором (М.-Л. Раян). Таке розширення наративної перспективи зумовлює необхідність вивчення постмодерністського художнього тексту з позиції різноголосся (М. Бахтін) або, у сучасній термінології, *наративної поліфонії* (О. Бабелюк, О. Білецька, І. Бехта). З огляду на ризоматичний принцип постмодерністського текстотворення (О. Бабелюк) *поліфонія нараторів* у постмодерністському художньому тексті вирізняється складним переплетенням різних голосів (автора, наратора, персонажів) аж до їхньої какофонії (химерного нерозрізненого абсурдного гулу голосів) (Білецька, 2016).



Слід зазначити, що графічні новотвори були у фокусі уваги багатьох досліджень, де для їх позначення використовували такі терміни як-от: графон (В. Кухаренко), графічні знаки, або графічні стилістичні засоби і прийоми (О. Бабелюк), графічні текстові аномалії (Л. Короткова), візуальні неологізми (О. Маринова), графічні okazіоналізми (Б. Кривенко), графічні новації (О. Білецька).

Аналітичний огляд наукових здобутків з проблем класифікації графічних ресурсів дозволив виокремити декілька основних підходів: *семіотичний*, у межах виділено паралінгвальні компоненти креолізованих текстів, зокрема електронного тексту (О.Коляса, Є. Стаценко), мас-медійного дискурсу (Л. Макарук); *зіставно-типологічний*, на основі якого з'ясовано парадигматичні та синтагматичні характеристики графічних засобів і прийомів в американських та українських постмодерністських віршованих текстах (О. Вялікова); *стилістичний*, що уможливив виявлення засобів експресивної графіки писемного мовлення в мас-медійних текстах (Т. Радзівська), зокрема і в постмодерністському прозовому тексті (О. Бабелюк, М. Карп, Л. Короткова); *прагматичний*, що віддзеркалює вплив іконічних компонентів креолізованих художніх текстів на читача (Л. Кияк-Редькович), та графічних засобів експлікації прагматичних значень у тексті реклами (В. Криштопайтис) та *мультимодальний*, зосереджений на виявленні вербальних та невербальних засобів у графосеміотичному кодуванні наративної поліфонії (О. Білецька). Проте, вивчення явища поліфонії нараторів як вияву графічної мовної гри за допомогою різних засобів лінгвографії у постмодерністському художньому тексті все ще залишається, на наш погляд, недостатньо висвітленим.

Метою статті є виявити прагмастилістичний потенціал графічної мовної гри засобів лінгвографії у творенні поліфонії нараторів у *сучасних англomовних текстах*. Відповідно до мети було визначено такі **завдання**: обґрунтувати поняття «візуальна перцепція» як складне міждисциплінарне явище; уточнити поняття «графема», «графічні засоби та прийоми» з позицій лінгвографії; простежити взаємодію різних одиниць лінгвографії у творенні поліфонії нараторів та виявити їхнє прагмастилістичне навантаження у постмодерністському художньому тексті.

Виклад основного матеріалу. Відомо, що око є найпотужнішим провідником інформації до мозку (Virmark, 2008), тому розшифрування візуалізованого постмодерністського художнього тексту вимагає певної теоретичної бази у царині візуальної риторики (Barthes, 1998; Foss, 2005) та візуальної грамотності (visual literacy or media literacy) (Horton, 1994). Засади візуальної риторики базуються на візуальній перцепції (розпізнавання та реакція), чуттєвій проникливості навколишнього світу,

що особливо характерне для постмодерністського світосприйняття. Вони лягли в основу мультимодальної теорії тексту (М. Халлідей, Г. Кресс), і уможливили: а) виявлення їхньої візуальної неоднорідності на основі принципів візуальної перцепції; б) виокремлення мультимодальної графічної форми постмодерністського художнього тексту, як свідомого порушення канонічних графічних норм текстотворення у єдиному текстовому просторі; в) визначення функціональних типів графічної мовної гри (графемної, фрагментарної та дискурсивної) (Бабелюк, 2024); г) встановлення прагмастилістичної ролі засобів лінгвографії у творенні поліфонії нараторів у постмодерністському художньому тексті.

Принагідно зауважимо, що прагмастилістичний підхід до вивчення того чи іншого лінгвального явища полягає у виявленні можливих шляхів маніфестації тих прагматичних факторів (інтралінгвальних та екстралінгвальних), які дозволяють виявити лінгвістичний потенціал аналізованого явища (Hickey, 1993), тобто досліджувати кодифіковані значення, що експліцитно чи імпліцитно виражені за допомогою різних мовних одиниць.

Загальновідомо, що різноманітні засоби лінгвографії розглядають лише як «маргинальне доповнення, що завжди підсилює загальне враження від аналізу» (Ситдикова, 264). Таке потрактування графічних (візуальних) засобів можна пояснити тим, що графеми, як правило, вважають одноплановими одиницями, які репрезентують усне мовлення на письмі (відповідником графеми є фонема), що мають лише план вираження, однак позбавлені плану змісту. Слід наголосити, що з позиції лінгвографії, графема – мінімальна одиниця будь-якої системи письма, що виражає відношення цієї одиниці письма, тобто плану змісту, до її графічного відображення чи плану вираження. У цьому зв'язку важливим є потрактування графічних знаків як «шифрувальників змісту», що імплікують достатньо «широке й водночас ледь вловиме значення поза їхньою функцією кодування вербального повідомлення» (Stockl, 78), а також мають потужний прагмастилістичний потенціал. Принагідно також зауважимо, що будь-яка з перелічених одиниць (слово, речення, надфразна єдність, які відповідно становлять параграф, розділ, главу, промову, післямову, епіграф) складається з графем як найменших буквених чи небуквених одиниць найнижчого ступеня структурної ієрархії тексту.

У контексті нашої наукової розвідки ключовою є теза про те, що невербальні засоби лінгвографії не тільки доповнюють вербальні (букви, склади, слова, словосполучення, речення, абзаци), а й формують нові самостійні графічні одиниці, взаємодіючи з вербальними, всупереч конвенційним правилам і нормам. Ми цілком погоджуємося з О. Білецькою, яка стверджує, що «у межах мультимодального підходу до аналізу



графосеміотичного кодування наративної поліфонії у постмодерністському художньому тексті таким відхиленням від норми виступають графічні новації, які ми визначаємо як гібридні одиниці тексту, утворені в результаті поєднання знаків гетерогенних семіотичних модусів, що становлять єдине структурне, смислове і функціональне ціле» (Білецька, 2016).

В основі творення графічної мовної гри засобами лінгвографії, на наш погляд, лежать два взаємопов'язані процеси: *візуалізація* – графічне виділення певної одиниці тексту (слова, речення, надфразної єдності, розділу тощо), що зумовлює домінування зорового сенсорного каналу сприйняття інформації; *гібридизація*, яка полягає у контамінованому способі творення нових слів, що базується на нетиповому поєднанні різних одиниць лінгвографії, вербальних та невербальних, тобто відхиленні від норми.

У постмодерністському художньому тексті, що є мультимодальним графічним наративом, графічну мовну гру засобів лінгвографії простежуємо, у першу чергу, на фонографічному рівні (різні види графону), рідше на словотвірному (графодеривати) та досить часто на текстовому. Усі види графічної мовної гри маркують поліфонію нараторів, що є визначальною ознакою такого типу текстів.

Так у романі Вінні Дан (2024) «*Dirt Poor Islanders*» авторка використовує графон, щоб передати поліфонію нараторів, які спілкуються різними мовами. Ось емоційна розмова доньки та батька, яка стверджує, що її погані перспективи у житті зумовлені її тонганським походженням. *'Just because I'm the oldest, doesn't mean I wanna waste my life looking after babies. Am I not your baby too? You all so mad at me punching that White girl, but she get to be smart and all I get to be is Tongan...'(p.239). "My baby", he crooned, clicking his tongue, tck, tck, tck. 'I don't want youse to hate youseself, I want youse to love yoseself. Taking in a sad solemn breath, he went on, 'Us hafekasi always feel like that when we are young. It's time for yose to know what being Tongan truly means' (p.239).*

Головна героїня, Медов, народилася в англomовному середовищі в Австралії, тому для неї є англійська. Вона вживає розмовні скорочення та правильні граматичні структури: *'Just because I'm the oldest, doesn't mean I wanna waste my life looking after babies.* Для її батька характерний суржик англійської та тонганської мов через його тонганське походження. Його речення прості, непоширені, часто з іншомовними (тонганською мовою), для читача, вкрапленнями. Проте, саме це робить його мовлення, на наш погляд, дуже чуттєвим, емоційним і щирим. Родичі Медов, її бабуся та тітки, розмовляють тільки рідною для них тонганською мовою: *Nana*

yelled back in Tongan, **'Palagi fie me'a!** This roughly translated to, **"All White people think they are better than us!"**» (p.7). Nailed to the front of the heavy wooden door of my Nana's house was a red and gold plaque that read, **"Fe'ofa'aki, which meant "Love one another"** (p.11). У таких випадках авторка подає переклад таких висловлювань чи словосполучень англійською мовою. Часом використання двох мов та гібридизація граматичних структур призводить до повного непорозуміння героїв (Медов та бабусі): *"Over the gentle trickle, I asked Nana if she thought I still came from her poo. "Qiaue! She gushed with the water and then chuckled out aloud. 'My girl, I all that be you'. My brows furrowed as I tried to understand what she meant, her hands and words starting to give me a headache"* (p.65).

Важливим для інтерпретації цього роману вважаємо численні культурні реалії, що передають відповідну етно-культурну специфіку цього народу. Так за допомогою транслітерації з тонганської мови авторка вводить до діалогів персонажів реалії тонганської культури, серед яких традиційний плетений з кори дерева килим гнату (*gnatu*), особливе тату, яке використовували у навігації (*tatatau*), перше морське двомісне каное (*vakatou*), морське бойове каное Х століття на 150 місць (*Ra Mara'ma*), квітку-символ (*heilala*), традиційний десерт (*manioke/cassava bread*), особливий статус тітки (хресної мами) (*mehakitanga*) та багато інших. Прагмастилістичний потенціал наведених вище графонів полягає у тому, що усі вони створюють неперевершену автентичну атмосферу культури та побуту народу країни Тонга, у минулому великої Тонганської імперії, найстарішої нації світу.

На дискурсивному рівні графічна мовна гра створюється за допомогою графічного виділення (іншим шрифтом), текстових фрагментів, що супроводжують кожну з частин роману, назви яких відображають найважливіші для тонганської культури концепти: soil (земля), bark (кора), salt (сіль), blood (кров). Отож роман розпочинається з короткої історії виникнення королівства Тонго, часів народження короля, що був посередником між Богом та людьми. Ця національна легенда є засадничою для розуміння головної ідеї твору.

"Blood soaked soil as flesh of flesh became full-form. A grounded woman, named Va'epopua, was crying under the toa tree. 'Ah weh, ah weh'. From above, the god of gods watched as his son was emerging, crown first. Fluids flowed from the depths of Va'epopua. Her son was born into earth, covered in kaka and tissue" (p.3) [О. Б. –графічне виділення авторки].

Відмінний за змістом від решти оповіді, цей текстовий фрагмент створює у читача когнітивний дисонанс і змушує його звернутися до енциклопедичних джерел за відповідною культурною інформацією. Так за



легендою, острови Тонга були створені напівбогом Мауї, велетнем у татуюванні, який величезним гачком для риболовлі зачепив трохи суші з дна океану. Це був один з перших архіпелагів, заселених людьми ще до 1200-850 років до нашої ери. Місцеві жителі добре знали землеробстві, проте ключовим для їхньої історії стало мореплавство. А з X століття на чолі такого поселення стояв туї-тонга, дослівно «володар Тонга», який поєднував в собі світське та духовне начало. Цей титул передавався від батька до сина, а його початок береться від напівбога Ахоеїту, про народження якого йшлося у наведеному фрагменті.

Цікавою для читачів буде й інша інформація про становлення Тонганської імперії. Ритуал підношення перших плодів, «інісі», швидко перетворився на збирання обов'язкової данини, а далі до утворення повноцінної феодальної держави з класовою ієрархією, на чолі якої стояв король. Завдяки значній фізичній силі та витривалості, високому зросту чоловіків-тонганців, особливому дару орієнтування/навігації в морі, вже у XI-XII століттях почалася експансія влади туї-тонга правителя Момо на інші острови (Самоа, Фіджі, Ніуне, Тувалу та багато інших), яка створила потужну, найбільшу в Тихому океані Тонганську імперію. Вона була заснована саме на морській військовій перевазі тонганців, кремезних морських воїнів на морських каное, які були готові вести бій у будь-який момент, дати відсіч або здійснити напад на інші острови.

Графічну мовну гру графем на фонографічному рівні у реченнях (Kelman, 2011), як-от: “*Come back here you little f- er!*” (р. 31); “*Go and f- a cow.*” (р. 33); “*F-off, you cheeky little c-.*” (р.37); “*Dog f- er*” (р. 54), відносимо до евфемізмів, утворених за допомогою тире і буквених графем. Вони передають психологічні особливості мовлення дієгетичного наратора-підлітка: 1) Гаррі використовує лайливі слова з огляду на суворі закони кодексу поведінки бандитського мікрорайону, де він проживає; 2) хлопець не наважується відтворювати їх повністю і за допомогою тире «приховує» їх від читача, оскільки походить з країни (родина іммігрувала до Великобританії з Гани), де нецензурна лексика заборонена, а тому він соромиться вживати її. Прагмастилістичне навантаження таких графонів полягає у тому, що вони віддзеркалюють реальну ситуацію спілкування персонажа, його внутрішні переживання, вікові особливості.

Цікавою, на наш погляд, є мовна гра графем/літер англійської абетки у детективному романі Агати Крісті (2004) «*Н або М*». Вона вимагає від читача не тільки включитися у гру за законами шпигунського роману, але й задуматися чому літера Н передує літері М і порушує правила англійської абетки. Зав'язка роману полягає в тому, що Томмі й Таппенс, які є протопитами подружжя Крісті, працюють на британську

розвідку і шукають німецького агента, що проникнув у ряди Британського командування. Інший англійський агент, що переслідував цього німецького агента, залишив передсмертне зашифроване повідомлення: *Н чи М? Сонг-Сузі*.

Відомо, що Сонг Сузі — це готель у Ліхемптоні, а *Н і М* були німецькими шпигунами, чоловіком і жінкою. Оповідь умовно розділена на дві, оскільки Томмі прямує в Сан Сузі, щоб об з'ясувати, чи перебувають там агенти *Н і М*, та ідентифікувати їх. Таппенс паралельно провадить своє розслідування щодо змісту повідомлення. Сюжетна лінія сповнена несподіваних поворотів через поліфонію різних нараторських позицій/голосів і завершується неочікуваною розв'язкою. Як виявилось у літерах *Н* та *М* була зашифрована цитата, взята з катехизису з книги спільних молитв, де є запитання «яке твоє християнське ім'я?», що з латинської означає “*nomen vel nomina*”. Проте через друкарську помилку виявилось, що слово “*nomina*” репрезентує літера *М*. Стає зрозуміло, що прагмастилістичне навантаження такої гри літер полягає у створенні напруги, необхідної умови для розгортання шпигунського роману, яка б утримувала увагу читача аж до самої розв'язки.

Графічна мовна гра на словотвірному рівні охоплює експресивні лексичні одиниці тексту, утворені внаслідок різноманітних словотвірних процесів, у яких беруть участь вербальні та невербальні засоби, які, услід за О. Білецькою, називаємо графодериватами (Білецька, 2014). Така графічна мовна гра постає у результаті okazіональних способів словотвору за допомогою поєднання знаків різних засобів лінгвографії (як окремі слова, так і як словосполучення).

Наприклад, ‘*The SOME-thing*’ (Novak, 2014), графодериват утворений складанням основ (поєднанням буквених графем з пунктограмою (дефісом) та наскрізною капіталізацією, позначає цілком розхожі точки зору на назву роману різних персонажів (автора та редактора). Так автор-романіст, який ще не придумав назву для свого твору, надіслав його до редакції під умовним іронічним заголовком “*The Something*” («Щось»). Свою позицію він пояснив у супровідному листі. Проте редактор сприйняв цю назву буквально, оскільки не уважно прочитав листа, і опублікував твір саме під такою авторською назвою. Це обурило автора, який в емоційній розмові з редактором пояснює йому свою точку зору, а саме, що замість “*SOME-thing*” (*ЩОСЬ-take*) власне і мала бути авторська назва твору. Прагмастилістичне навантаження цього графодериватива полягає у експресивній репрезентації фонетичного малюнку емоційного мовлення персонажа, а саме його роздратування, обурення, незадоволення, гніву, розчарування.



До оригінальних виявів графічної мовної гри засобів лінгвографії відносимо також альфанумерики (з англ. *alphabetic and numeric*), що утворюються передусім шляхом поєднання буквених графем і математичних символів та чисел, а також пунктуаційних знаків у будь-якій комбінації. У тексті вони часто ще додатково виділені за допомогою курсиву чи капіталізації. Це вирізняє їхню нову графічну форму, яка зазвичай порушує усталені канони словотвору з метою утворення нового змісту, і чинить відповідний прагматичний вплив на читача. Наприклад, “*Wife 22*” (*Дружина 22*) (Gideon, 2012), у цьому випадку графічна мовна гра утворена шляхом поєднання буквених графем (*wife*) і числа (22), що позначає дієгетичного наратора Еліс (*Wife 22*). Під таким номером вона зареєстрована як анонімний учасник онлайн анкетування для одружених жінок.

Для уважного читача прагматистичне навантаження такого графічного утворення полягає в тому, що утворений альфанумерик вказує на інтертекстуальний зв'язок з назвою роману Джозефа Геллера “*Catch-22*” (Пастка-22), який уже став відомою метафорою на позначення абсурдної, безвихідної ситуації, і підсилює головну ідею твору. Як і герой роману “*Catch-22*”, персонаж роману “*Wife 22*” потрапляє у безглузду халепу, закохавшись у її анонімного інтерв'юера (він згодом виявляється її чоловіком). Така графічна мовна гра кодує різноголосся різних точок зору: автора в ідеологічному плані і дієгетичного наратора в психологічному плані.

Графічна мовна гра на дискурсивному рівні охоплює увесь твір і сприяє додатковому виділенню інтертекстуальних одиниць, що своєю чергою веде до виникнення не тільки поліфонії нараторів, а й особливої діалогічності культури та світоглядів.

Так, у творі Б. Гоффа “*The Tao of Pooh*” ідеться про різне світосприйняття загалом. Перевага певної позиції доводиться не методом від протилежного, а через зіставлення різних аргументів: 1) автора твору, Б. Гоффа та уявних супротивників його життєвої позиції, зокрема даосизму; 2) персоніфікованого автодієгетичного наратора та Вінні-Пуха; 3) Вінні-Пуха та інших персонажів казки письменника А. А. Мілна; 4) філософії конфуціанства та даосизму; 5) безпосередньо представників даосизму, у тому числі Чжуан Чжоу (Чжуан-Цзи) та Хуей Цзи, які самі час від часу у своїх дискусіях посилаються на Конфуція. Завдяки цьому створюється інтертекстуальна перспектива поліфонії нараторів, яка тут створюється на ономастичній основі, і несе відповідне прагматистичне навантаження. Наприклад:

Let's take an example from the writings of Chuang-tse:

At the Gorge of Lü, the great waterfall plunges for thousands of feet, its spray visible for miles. In the churning waters below, no living creature can be seen.

One day, K'ung Fu-tse was standing at a distance from the pool's edge, when he saw an old man being tossed about in the turbulent water. He called to his disciples, and together they ran to rescue the victim. But by the time they reached the water, the old man had climbed out onto the bank and was walking along, singing to himself.

When we learn to work with our own Inner Nature, and with the natural laws operating around us, we reach the level of Wu Wei (Hoff, p. 46).

У наведеному уривку поліфонія нараторів підсилюється також традиційними засобами інтимізації: непряме звертання до читача (*let's take*), у якому присутній неперсоніфікований екзегетичний наратор, та узагальнювальним авторським “ми” (*we learn to work with our own Inner Nature*).

Висновки. Підсумовуючи, можемо стверджувати, що за допомогою усіх перелічених засобів лінгвографії актуалізовано різні аспекти графічної мовної гри – від домінування візуального каналу сприйняття інформації на тлі усього тексту, до їхнього контамінованого, маргінального способу творення. Слід також наголосити, що функціонування графічної мовної гри на різних мовних рівнях у площині постмодерністського мультимодального наративу маркує поліфонію нараторів, яка створює для читача когнітивний дисонанс, і, відповідно, ускладнює процес його інтерпретації, адже гібридні способи взаємодії буквених графем і символів, чисел, відбивки та різних шрифтів можуть бути декодовані лише в певному контексті і втрачають сенс поза його межами. Прагматистичний потенціал засобів лінгвографії полягає у: 1) створенні автентичної атмосфери описаних подій; 2) передачі психоемоційного стану персонажів; 3) встановленні інтертекстуальних звязків з іншими текстами; 4) віддзеркаленні культурно-історичного підґрунтя твору.

Література:

1. Бабелюк, О. А. Поетика постмодерністського художнього дискурсу: принципи текстотворення (на матеріалі сучасної американської прози малої форми) : автореф. дис. ... д-ра філол. наук : 10.02.04. Київ, 2010. 32 с.
2. Бабелюк, О. А. Способи постмодерністського текстотворення крізь призму полістилістики. *Одеський лінгвістичний вісник*. 2013. № 1. С. 15–16. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/olinv_2013_1_3
3. Бабелюк, О. А., Коляса О. В. Мультимодальний поліфонічний наратив як амальгама гібридних графічних технік та новацій. *Література як семіотичний ресурс культури. Всеукраїнська наукова конференція (XX Філологічні читання пам'яті Н.С. Шрейдер) : матеріали / упор. Т.Є. Пічугіна*. Дніпро : Тріменс ЛТД, 2023. С. 3–5.
4. Білецька, О. В. Графічна форма постмодерністського художнього тексту крізь призму графічної лінгвістики. *Нова філологія*. 2014. № 60. С. 17–22.
5. Коляса, О. В. Адхократичне поетичне мислення як когнітивно-семантичний механізм творення ігрового абсурду в постмодерністському фентезійному оповіданні. *Молодий вчений*, 2, 2016, с. 383-387.



6. Коляса, О. В. Механізми творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті. *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. серія «Філологічні науки». Мовознавство*. 2015. № 3. С. 107–115.
7. Коляса, О.В. Ad-hoc поетичне мислення як когнітивно-семантичний механізм творення ігрового абсурду в постмодерністських фентезійних оповіданнях. *Молодий вчений*. 2016. № 2. С. 383–387.
8. Кондратенко, Н. Категорійні параметри постмодерністського дискурсу як предмета дослідження текстолінгвістики. *Мовознавчий вісник: збірник наукових праць*. Вип. 8. Черкаси, 2009. С. 340-345.
9. Кондратенко, Н. В. Дискурсивність текстової фрагментації як вияв категорії дискретності. *Вісник Львівського університету. Серія філологічна*. 2004. Вип. 34. Ч. 1. С. 318–322.
10. Космеда, Т. А., Халіман, О. В. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики: грамати́ка оцінки, граматична іграма: теоретичне осмислення дискурсивної практики. *Vydavnytstvo "Kolo"*, 2013.
11. Космеда, Т., Соболь, Л. Сучасна українська лінгвографія: термінологічне поле. *Studia Ukrainica Posnaniensia*. Vol. VI. 2018. PP. 61–71.
12. Ситдикова, І. В. Перспективізм наукових досліджень : від фоностилістики до графостилістики. *Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики*, 2012. Вип. 22. С. 261–266. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/psptkl_2012_22_32.
13. Babelyuk, O., Koliasa, O., Smaglii, V. Language Means of Revealing Postmodern Ludic Absurd in English Literary Text. *Wisdom* 20.4, 2021.
14. Barthes, R. The pleasure of the text. / trans. by R. Miller, R. Howard. NY : Hill and Wang, 1998. 80 p.
15. Burmark, L. Visual Literacy : What You Get is What You See. *Teaching Visual Literacy : Using Comic Books, Graphic Novels, Anime, Cartoons, and More to Develop Comprehension and Thinking Skills*. Thousand Oaks : Corwin Press, 2008. pp. 5–25.
16. Christie, A. N or M?. Macmillan Audio Books, 2004.
17. Dunn, W. Dirt Poor islanders, 2024.
18. Foss, S. K. Theory of Visual Rhetoric. *Handbook of Visual Communication : Theory, Methods and Media*. Mahwah, New Jersey : Lawrence Erlbaum, 2005. pp. 141–52.
19. Gideon, M. Wife-22. Harper Collins Publishers, 2012. 380 p.
20. Hickey, L. Stylistics, Pragmatics and Pragmastylistics. *Revue belge de philologie et d'histoire. Langues et littératures modernes. Moderne taalen letterkunde*. 1993. Vol. 71. No. 3. pp. 573–586.
21. Hoff, X. The Tao of Pooh / Benjamin Hoff; illustrated by Ernest H. Shepard. URL: http://www.amazon.ca/gp/reader/0140067477/ref=sib_dp_pt/180-2783338-6875340#reader-link.
22. Horton, J. A. Theoretical Foundations of Visual Literacy. *Communication and Learning in Visual Literacy : A Spectrum of Visual Learning*. Educational Technology Publications, 1994 . pp. 5–31.
23. Kelman, S. Pigeon English. Bloomsbury, 2011. 263 p.
24. Novak, B. J. One More Thing : Stories and Other. New York : Alfred A. Knopf, 2014. 288 p. URL: <http://droppdf.com/v/gDCKx>.
25. Stöckl, H. Typography : body and dress of a text – a signing mode between language and image. *Visual Communication*, 2005. Issue 4 (2). pp 77–86. URL: http://stoeckl.sbg.ac.at/Stoeckl/Publikationen_2_files/Stoeckl_Typography_2005.pdf



References:

1. Babeliuk, O. A. (2010). Poetyka postmodernistskoho khudozhnoho dyskursu: pryntsyipy tekstotvorennia (na materialy suchasnoi amerykanskoi prozy maloi formy) : [Poetics of Postmodern Literary Discourse: Principles of Text Creation (on the Material of Modern American Short Fiction)]. avtoref. dys. ... d-ra filol. nauk : 10.02.04. Kyiv. [in Ukrainian].
2. Babeliuk, O. A. (2013). Sposoby postmodernistskoho tekstotvorennia kriz pryzmu polistylistyky. [Methods of postmodern text creation through the prism of polystylistics]. Odeskyi lnhvistychnyi visnyk. № 1. S. 15–16. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/olinv_2013_1_3 [in Ukrainian].
3. Babeliuk, O. A., Koliassa O. V. (2023). Multymodalnyi polifonichnyi naratyv yak amalhama hibrydnykh hrafichnykh tekhnik ta novatsii. Literatura yak semiotychnyi resurs kultury. [Multimodal polyphonic narrative as an amalgam of hybrid graphic techniques and innovations]. Vseukrainska naukova konferentsiia (KhKh Filolohichni chytannia pamiati N.S. Shreider) : materialy / upor. T.Ie. Pichuhina. Dnipro : Trimens LTD. [in Ukrainian].
4. Biletska, O. V. (2014). Hrafichna forma postmodernistskoho khudozhnoho tekstu kriz pryzmu hrafichnoi lnhvistyky [Graphic form of postmodern literary text through the prism of graphic linguistics]. Nova filolohiia. № 60. S. 17–22. [in Ukrainian].
5. Koliassa, O. V. (2016). Adkhokratychnie poetychne myslennia yak kohnityvno-semantychnyi mekhanizm tvorennia ihrovoho absurdu v postmodernistskomu fenteziinomu opovidanni. [Adhocratic Poetic Thinking as a Cognitive and Semantic Mechanism of Creating the Ludic Absurd in Postmodern Fantasy Story]. Molodyi vchenyi, 2. [in Ukrainian].
6. Koliassa, O. V. (2015). Mekhanizmy tvorennia ihrovoho absurdu v postmodernistskomu khudozhnomu teksti. [Mechanisms of creating the ludic absurdity in a postmodern fiction text.]. Naukovyi visnyk DDPU imeni I. Franka. seriia «Filolohichni nauky». Movoznavstvo, № 3. S. 107–115. [in Ukrainian].
7. Koliassa, O.V. (2016). Ad-hoc poetychne myslennia yak kohnityvno-semantychnyi mekhanizm tvorennia ihrovoho absurdu v postmodernistskykh fenteziinykh opovidanniakh. [Ad-hoc poetic thinking as a cognitive and semantic mechanism of creating ludic absurdity in postmodern fantasy stories]. Molodyi vchenyi, № 2. S. 383–387. [in Ukrainian].
8. Kondratenko, N. (2009). Katehoriini parametry postmodernistskoho dyskursu yak predmeta doslidzhennia tekstolnhvistyky. [Categorical Parameters of Postmodern Discourse as a Subject of Textual Linguistics Research.]. Movoznavchyi visnyk: zbirnyk naukovykh prats. Vyp. 8. Cherkasy, S. 340-345. [in Ukrainian].
9. Kondratenko, N. V.(2004). Dyskursyvnist tekstovoi frahmentatsii yak vyiv katehorii dyskretnosti. [Discursivity of textual fragmentation as a manifestation of the category of discreteness]. Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia filolohichna. Vyp. 34. Ch. 1. S. 318–322. [in Ukrainian].
10. Kosmeda, T. A., Khaliman, O. V. (2013). Movna hra v paradyhmi interpretatyvnoi lnhvistyky: hramatyka otsinky, hramatychna ihrema: teoretychne osmyslennia dyskursyvnoi praktyky. [Language play in the paradigm of interpretive linguistics: grammar of evaluation, grammatical game: theoretical understanding of discursive practice]. Vydavnytstvo " Kolo". [in Ukrainian].
11. Kosmeda, T., Sobol, L. (2018). Suchasna ukrainska lnhvohrafiia: terminolohichne pole. [Modern Ukrainian linguistics: terminological field.]. Studia Ukrainica Posnaniensia. Vol. VI. PP. 61–71. [in Ukrainian].
12. Sytdykova, I. V. (2012). Perspektyvizm naukovykh doslidzhen : vid fonostylistyky do hrafostylistyky. [Perspectivism of scientific research: from phonostylistics to graphostylistics.]. Problemy semantyky, prahmatyky ta kohnityvnoi lnhvistyky, Vyp. 22. S. 261–266. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/psptkl_2012_22_32. [in Ukrainian].



13. Babelyuk, O., Koliasa, O., Smaglii, V. (2021). Language Means of Revealing Postmodern Ludic Absurd in English Literary Text. *Wisdom* 20.4.
14. Barthes, R. (1998). The pleasure of the text. / trans. by R. Miller, R. Howard. NY: Hill and Wang, 80 p.
15. Burmark, L. (2008). Visual Literacy : What You Get is What You See. *Teaching Visual Literacy : Using Comic Books, Graphic Novels, Anime, Cartoons, and More to Develop Comprehension and Thinking Skills*. Thousand Oaks : Corwin Press, pp. 5–25.
16. Christie, A. (2004). N or M?. Macmillan Audio Books.
17. Dunn, W. (2024). Dirt Poor islanders.
18. Foss, S. K. (2005). Theory of Visual Rhetoric. *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods and Media*. Mahwah, New Jersey : Lawrence Erlbaum, pp. 141–52.
19. Gideon, M. (2012). Wife-22. Harper Collins Publishers, 380 p.
20. Hickey, L. (1993). Stylistics, Pragmatics and Pragmastylistics. *Revue belge de philologie et d'histoire. Langues et littératures modernes. Moderne taalen letterkunde*. Vol. 71. No. 3. pp. 573–586.
21. Hoff, X. The Tao of Pooh / Benjamin Hoff; illustrated by Ernest H. Shepard. URL: http://www.amazon.ca/gp/reader/0140067477/ref=sib_dp_pt/180-2783338-6875340#reader-link.
22. Horton, J. A. (1994). Theoretical Foundations of Visual Literacy. *Communication and Learning in Visual Literacy : A Spectrum of Visual Learning*. Educational Technology Publications, pp. 5–31.
23. Kelman, S. (2011). Pigeon English. Bloomsbury, 263 p.
24. Novak, B. J. (2014). One More Thing : Stories and Other. New York : Alfred A. Knopf, 288 p. URL: <http://droppdf.com/v/gDCKx>.
25. Stöckl, H. (2005). Typography : body and dress of a text – a signing mode between language and image. *Visual Communication*, Issue 4 (2). pp 77–86. URL: http://stoeckl.sbg.ac.at/Stoeckl/Publikationen_2_files/Stoeckl_Typography_2005.pdf