

Чемодурова Зинаида Марковна

Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена,  
Россия, 191186, Санкт-Петербург, наб. р. Мойки, 48  
<https://orcid.org/0000-0002-9638-2503>  
[zchemodurova@herzen.spb.ru](mailto:zchemodurova@herzen.spb.ru)

## Игровой потенциал свободных и связанных семиотических ресурсов в постмодернистской книге-картинке

**Для цитирования:** Чемодурова З. М. Игровой потенциал свободных и связанных семиотических ресурсов в постмодернистской книге-картинке. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Язык и литература*. 2024, 21 (4): 930–955. <https://doi.org/10.21638/spbu09.2024.410>

В статье предлагается комплексный лингвoseмиотический, когнитивно-дискурсивный и лингвостилистический анализ разнообразных семиотических ресурсов, чье синергическое действие обуславливает возникновение нового типа современного художественного текста для детей и взрослых — постмодернистской книги-картинки. В качестве материала исследования анализируются англоязычные книги-картинки, созданные в конце XX — начале XXI в. Актуальность работы заключается в ее включенности в современные междисциплинарные исследования, фокусирующиеся на выявлении механизмов трансмодального смыслопорождения с позиций когнитивной лингвистики, полимодального анализа дискурса, прагмалингвистики, социальной семиотики и нарратологии. Актуальной представляется также дальнейшая разработка проблем мультимодальной стилистики как нового направления исследований художественного текста. В работе выдвигается и доказывается гипотеза о мультимодальном метапрозаическом повествовании как новой разновидности метапрозы, столь популярной в эпоху постмодернизма. Представляя собой одну из типичных моделей постмодернистской книги-картинки, мультимодальный метапрозаический нарратив характеризуется эксплицитной игровой модальностью, связанной с использованием в моделируемых художественных текстах свободных и несвободных семиотических ресурсов и активацией когнитивного механизма мультимодального резонанса. Игровая модальность манифестируется в мультимодальном метапрозаическом нарративе при помощи механизма визуализации «авторской маски» и стратегии визуального выдвигания «творческого хронотопа». При этом адресат такого художественного текста, как юный, так и взрослый, становится одновременно «зрителем» и «сотворцом», осуществляющим «навигацию» по такому мультимодальному вымышленному миру. Новизна работы заключается также в выявлении и описании конститутивных свойств мультимодального метапрозаического повествования, таких как введение игровых мультимодальных элементов в перитекст книги, моделирование образа иллюстратора как сотворца читаемой книги-картинки, усиливающего ее воздействие как материального объекта, задействованность свободных семиотических ресурсов для визуализации топоса экстрадигетического адресата. Полученные результаты свидетельствуют о том, что мультимодальный резонанс как динамический когнитивно-дискурсивный феномен способствует реализации в постмодернистских книгах-картинках функции сюжетодвижения, а также игровой и эмотивной функций.

*Ключевые слова:* постмодернистская книга-картинка, мультимодальное метапрозаическое повествование, эксплицитная игровая модальность, свободные и связанные семиотические ресурсы, мультимодальный резонанс.

## Постановка проблемы

В последние десятилетия наметившийся в лингвистике «мультимодальный поворот»<sup>1</sup> («a turn to multimodality» [Jewitt 2009: 3]) обусловил такой всплеск интереса к изучению роли разнообразных семиотических ресурсов в процессе смыслопорождения, что уже не ставится под сомнение тезис, выдвинутый целым рядом исследователей, о том, что эпоха лингвоцентризма подошла к концу и что вербальный код, оставаясь, без сомнения, одним из важнейших способов коммуникации, теряет свои позиции доминантного семиотического ресурса (см., напр.: [Гвашиани 2022: 364; Чернявская 2021: 173]).

Как справедливо отмечает в одной из своих работ С. Т. Нефёдов, технологический прогресс, современные компьютерные технологии «расширили среди прочего выразительные возможности языка в употреблении, стимулировали его интеграцию с другими семиотическими ресурсами при передаче значимой коммуникативной информации», и, хотя язык по-прежнему остается «архемиумом коммуникации», «новый формат употребления языка привел к переосмыслению места и роли визуальности в коммуникативных практиках и в целом в нашей современной культуре общения и передачи информации» [Нефёдов 2022: 119–120].

Художественный текст в последнее время все чаще изучается как мультимодальная структура, ведь И. В. Арнольд, например, еще в 1970-е гг. настаивала, что графическую образность, графические средства следует рассматривать как «особую систему знаков и правил их употребления, предназначенную для хранения и передачи вербального сообщения в виде, пригодном для зрительного восприятия. Следовательно, мы имеем дело не с особым уровнем, а с особым кодом» [Арнольд 2002: 315]. Данное наблюдение получило свое убедительное подтверждение в эпоху постмодернизма, которая среди многообразия экспериментальных техник и трансгрессивных механизмов выделялась также смелыми инновациями писателей-постмодернистов в области типографики, или графического дизайна художественных произведений, наглядно иллюстрируя вывод исследователей о том, что вербальный код является «ингерентно мультимодальным, всегда имеющим и вербальный, и визуальный (точнее — визуально-графический) модусы» [Нефёдов 2022: 120]. Постмодернистские художественные тексты, а также произведения эпохи постпостмодернизма характеризуются широким использованием таких семиотических ресурсов, как рисунки, графики и фотографии, схемы и иллюстрации. Данные невербальные модусы смыслопорождения В. Халлет определяет как свободные семиотические ресурсы (*free, unbound semiotic resources*), подчеркивая, что они непременно должны производиться, использоваться и репрезентироваться в фикциональном мире мультимодальных художественных текстов [Hallet 2018: 27], синергически сочетаясь со связанными, то есть вербально опосредованными семиотическими ресурсами (шрифт, цвет, дизайн страницы) в ходе порождения трансмодального смысла художественного текста. Именно такое динамическое

<sup>1</sup> Здесь и далее перевод автора настоящей статьи.

взаимодействие семиотических ресурсов в смысловой структуре художественного текста и стало одним из перспективных междисциплинарных направлений изучения мультимодального художественного текста, объединяющим усилия исследователей в области лингвистики текста, социальной семиотики, когнитивной лингвистики, нарратологии. При этом общепризнанным можно считать определение семиотических ресурсов, ключевого термина социальной семиотики, как

действий и артефактов, которые мы используем для коммуникации, независимо от того, произведены ли они физиологически — нашим голосовым аппаратом, нашими мышцами, передающими выражения лица, а также жестами, — или при помощи технических средств — ручки, чернил и бумаги; компьютерного жесткого диска и программного обеспечения... [van Leeuwen 2005: 3].

В когнитивной лингвистике, как отмечает О. К. Ирисханова,

межсемиотические смешения изучаются с позиции того, какой вклад вносят вербальные и невербальные знаки и знаковые комплексы в построение образа объекта или события и какие когнитивные механизмы лежат в основе взаимной адаптации знаков в устной речи или письменном тексте и в образовании гибридных семиотических единств [Ирисханова 2021: 21].

В когнитивной стилистике при этом особое внимание уделяется механизмам фокализации, выдвигающим на передний план мультимодальные комплексы, рассматриваемые как эмоционально-смысловые доминанты современных художественных текстов [Chemodurova 2021: 10].

Конструирование трансмодального смысла современного художественного текста, таким образом, неизбежно представляет собой комплексный акт, согласно В. Халлету, имеющий схематический вид, как на рис. 1.



Рис. 1. Мультимодальный состав и когнитивное конструирование фикционального мира. Источник: [Hallet 2018: 27]

Целью данной статьи является изучение игрового потенциала свободных и связанных семиотических ресурсов, участвующих в моделировании смысла не-

обычной жанровой разновидности детской мультимодальной книги, так называемой постмодернистской книги-картинки.

Необычность, даже уникальность объекта исследования, выбранного для анализа процесса смыслообразования в мультимодальном художественном тексте, обусловлены, с одной стороны, жанровым своеобразием книги-картинки, или «книжки-картинки», либо книжки с картинками, как иногда называют исследователи данный вид художественного произведения, представляющий собой гармоничное сочетание изображения и текста, причем визуальный компонент всегда является неотъемлемой частью авторского замысла (см. об этом: [Бельская 2020: 156]), принадлежа к фикциональному миру произведения и требуя от своих читателей (как детей, так и взрослых) мультимодальной компетенции для своей успешной интерпретации [Chemodurova 2021: 12]. Такой симбиоз текста/образа, когерентность данного визуально-вербального художественного комплекса в англоязычных научных работах часто подчеркиваются при помощи выбора слитного написания термина «picturebook», имеющего еще два альтернативных варианта орфографии (*picture-book* и *picture book*) [Wolfenbarger, Sipe 2007: 273], и рассмотрение данного типа текста — книги-картинки — представляется чрезвычайно актуальным как с позиций когнитивной стилистики, так и с позиций социальной семиотики, нарратологии, прагмалингвистики, поскольку дает исследователям возможность на примере разнообразных и быстро эволюционирующих детских художественных мультимодальных текстов изучить такие когнитивные механизмы, как перспективизация, семиотический резонанс, концептуальная интеграция, иконическая репрезентация [Ирисханова 2021: 21].

С другой стороны, возникшая на рубеже XIX–XX вв., книга-картинка прошла долгий путь: изначально предназначенная для чтения и развлечения детей, к концу XX в. данная художественная форма настолько расширила свои «нарративные и изобразительные возможности» [Мязотс 2021: 216], что в конце XX в. целый ряд лингвистов заговорил о возникновении особой ее жанровой разновидности, так называемой «постмодернистской книге-картинке» (см. обзор исследований в работах [Anstey 2002; Serafini 2005]), без сомнения, характеризующейся двойной адресацией и способной, как и многие классические постмодернистские тексты, вызвать когнитивный диссонанс [Чемодурова 2019: 58] у части детей и взрослых. Следовательно, актуальность нашего исследования заключается также и в необходимости дальнейшего анализа данной гибридной формы мультимодального текста и таких его категорий, как автор/повествователь/персонаж, авторская модальность, адресованность и хронотоп.

Заявленная в статье цель требует решения сразу нескольких исследовательских задач:

- проверки предлагаемой в статье гипотезы о ведущей роли эксплицитной игровой модальности, реализуемой в постмодернистских книгах-картинках при помощи разнообразных семиотических ресурсов, как свободных, так и связанных;
- выявления конститутивных признаков так называемого мультимодального метапрозаического повествования, представляющего собой типичную модель постмодернистских книг-картинок;

- анализа функций мультимодального резонанса как когнитивного механизма, обеспечивающего усиление прагматического воздействия данного вида мультимодального текста на читателей.

## Материал и методы исследования

Методологические основы анализа заданы теоретическими положениями лингвистики текста, мультимодальных исследований последних лет, когнитивистики, в частности когнитивной стилистики, а также прагмалингвистики и теории игры.

В качестве материала исследования в статье используются 20 мультимодальных художественных текстов для детей, созданных в ограниченный период времени — с 1989 г., когда Дж. Шеска в сотрудничестве с известным иллюстратором Л. Смитом опубликовали ставшую канонической постмодернистскую сказку с картинками «Подлинная история трех поросят» («The True Story of the Three Little Pigs»), до 2020 г., когда увидела свет книга «Звериная симфония» («Wild Symphony») Д. Брауна. Комплексный анализ игрового потенциала свободных и связанных семиотических ресурсов, представляющий собой сочетание лингвостилистического, когнитивно-дискурсивного и лингвосемиотического анализа, проводился на шести книгах-картинках: «Подождите! Краски нет!» («Wait! No Paint!») Б. Уотли [Whatley 2001], «Недоработанная сказка» («An Undone Fairy Tale») И. Лендлера [Lendler 2005], «История с картинками» («A Story with Pictures») Б. Каннинен [Kanninen 2007], «Честер» («Chester») М. Уотт [Watt 2007], «Помогите! Нужно заглавие!» («Help! We Need a Title!») Э. Тулле [Tullet 2013] и «Хлоя и лев» («Chloe and the Lion») М. Барнетта [Barnett 2015].

Предлагаемый в статье алгоритм исследования включает выявление и систематизацию мультимодальных кластеров, объединяющих свободные и связанные семиотические ресурсы, анализ роли данных ресурсов в активации механизма семиотического, или мультимодального, резонанса как механизма трансмодального смыслопорождения. Важным аспектом предлагаемой комплексной методики анализа мультимодального художественного текста, в данном случае книги-картинки, адресованной как маленьким читателям, так и их взрослым наставникам, является рассмотрение механизмов выдвижения с позиций когнитивной стилистики, способствующих выявлению типологических свойств мультимодального метапрозаического нарратива. Не менее важной составляющей комплексного анализа является проведение лингвосемиотического анализа, основывающегося на теоретических положениях когнитивной лингвистики и социальной семиотики и обеспечивающего определение эмоционально-смысловых доминант исследуемых книг-картинок.

## Результаты и обсуждение

### *Игровые особенности постмодернистской книги-картинки*

Исследования последних десятилетий убедительно продемонстрировали, что игра как лингвокультурное понятие и как дискурсивно-когнитивный феномен обуславливает конститутивные изменения в смысловой структуре постмодернистско-

го художественного текста (обзор теорий игры в лингвистике, психологии, культурологии и философии см.: [Чемодурова 2017]). Среди ключевых вопросов филологии XX–XXI вв. можно выделить и проблему соотношения вымысла и реальности, возможности достоверной и объективной репрезентации действительности и так называемую теорию постмодернистской «панфикциональности» [Ryan 2019: 4], когда практически стирается грань между фактом и фантазией, а на передний план выдвигается категориальный характер игры как «одного из универсальных и существенно характерных для человека видов его духовной и предметной деятельности» [Никитин 2003: 24–25].

Онтологическая амбивалентность игры, представляющей собой одновременно и объективное явление, и субъективную деятельность, парадоксальное сочетание истины и вымысла, делает ее одним из ключевых понятий постмодернистской философии, лозунг которой, сформулированный выдающимся идеологом данной парадигмы, провозглашает в качестве основной ее черты «радикальное эпистемологическое и онтологическое сомнение» [Fokkema 1986: 35]. Л. Хатчеон, один из самых авторитетных исследователей постмодернизма, отмечает «готовность постмодернизма ставить под сомнение все идеологические позиции и все претензии на окончательную истину», добавляя, что «постмодернизм является одновременно академичным и массовым, элитарным и доступным» [Hutcheon 1988: 44].

У.Эко, чьи взгляды оказали существенное влияние на развитие постмодернистской эстетики, особое внимание уделяет термину «двойное кодирование», предложенному Ч.Дженксом. Выделяя два наиболее типичных для него приема: интертекстуальную иронию, «то есть либо прямое цитирование, либо наличие в тексте узнаваемых (в большей или меньшей степени) ссылок на прочие известные тексты», а также «метанарратив, то есть мысли и идеи, которые несут в себе текст как таковой, когда автор напрямую говорит с читателем» [Эко 2013: 47–48], — Эко определяет двойное кодирование как «одновременное использование интертекстуальной иронии и скрытого метанарративного обращения» [Эко 2013: 48].

Концепция иронизма Эко получает своеобразное осмысление в работах выдающегося представителя аналитической традиции в философии Р.Рорти, который в книге «Случайность, ирония и солидарность» описывает, видимо, под влиянием Л.Витгенштейна, «ироника» как человека, сомневающегося, что он играет в нужную языковую игру, всегда не вполне уверенного «в конечном словаре, которым он пользуется в настоящее время, потому что на него уже произвели впечатление другие словари, словари, которые принимались за окончательные людьми или книгами, с которыми он столкнулся» [Рорти 1995: 102–103].

Ирония рассматривается многими исследователями постмодернизма в качестве мировоззренческой доминанты эпохи постмодернизма, особого способа мировосприятия [Шилихина 2014: 35], а также в виде одного из основных проявлений постмодернистской игры [Эко 2013: 46].

В художественной литературе, онтологически связанной с понятиями игры, вымысла, иллюзии, подражания (мимесиса) (см.: [Шмид 2003: 23–24]), во второй половине XX в. среди эстетических доминант можно выделить несколько принципов, релевантных для нашего исследования и отражающих субъективную модальность авторов, принадлежащих к постмодернистской парадигме и склонных к рефлексии над проблемами соотношения реальности и вымысла, таких как:

- «саморефлективное признание статуса текста как сконструированного эстетического артефакта;
- имплицитная (часто эксплицитная) критика реалистических подходов к повествованию и репрезентации фикционального мира;
- активное вовлечение читателей в процесс интерпретации текста, который они читают» [Nicol 2009: XVII].

Сформулированные Ч.Николем свойства постмодернистских текстов перекликаются с выводами многих лингвистов о существовании особой нарративной модели, ставшей популярной в эпоху постмодернизма и получившей название метапрозаическая повествовательная модель [Alter 1984; Hutcheon 1980; McCaffery 1982; Waugh 1984; Липовецкий 1997; Дымарский 1999; Тимофеева 2004], в основе создания которой, согласно нашим многолетним наблюдениям, лежит рефлексивная авторская игра как особая прагматическая установка [Тимофеева 2004: 15; Чемодурова 2017: 10]. Данная авторская установка способствует выдвиганию на первый план так называемой «маски автора», текстового механизма, репрезентирующего «игровое начало жизни» (по М.М.Бахтину) и предлагающего читателю понаблюдать за процессом создания фикционального мира, поскольку такой «автор на бумаге», персонаж, выступающий как автор-творец фикционального мира, моделирует его как бы на глазах читателя, одновременно комментируя правила и конвенции его конструирования. Игровая рефлексивная раздвоенность субъекта повествования на Я-творящее и Я-комментирующее творческий процесс ведет к моделированию «его симультанности, творческий хронотоп выступает на первое место, читатель становится “соучастником” творения фикционального мира за счет создания намеренной дистанции с миром творимым, изображаемым» [Чемодурова 2017: 14–17].

Проведенный лингвостилистический и лингвосемиотический анализ целого ряда книг-картинок, созданных в последней трети XX — начале XXI в., позволяет утверждать, что они представляют собой новую разновидность типичной для постмодернистской литературы модели метапрозаического повествования, в которой авторская игровая рефлексия над проблемами реальности и вымысла получает своеобразное воплощение за счет привлечения широкого репертуара свободных и связанных семиотических ресурсов и которую здесь предлагается обозначить как **мультимодальное метапрозаическое повествование**.

В качестве основной гипотезы данной статьи выступает предположение, что именно сочетание различных семиотических ресурсов и активация механизма семиотического, или мультимодального, резонанса [Ирисханова 2018: 601]; [Чемодурова 2022: 112] обуславливает появление мультимодального метапрозаического повествования как типа художественного текста, в котором эксплицитная игровая модальность манифестируется при помощи визуализации механизма «авторской маски» и стратегии биспециализации (удвоения) фикционального (то есть вымышленного) мира. При этом адресат такого художественного текста, как юный, так и взрослый, становится одновременно «зрителем» и «сотворцом» такого мультимодального универсума.

В последующих частях данной статьи предпринимается попытка выявить особенности данного типа текста, репрезентирующего собой сразу несколько взаимосвязанных тенденций: с одной стороны, это процесс адаптации и конвенцио-

нализации авторами детских художественных произведений экспериментальных и изначально лиминальных постмодернистских повествовательных стратегий и механизмов, что является косвенным свидетельством окончания эпохи постмодернизма, о котором со всей определенностью в 2002 г. объявила Л. Хатчеон [Hutcheon 2002: 176]. С другой стороны, активное использование авторами детской художественной литературы модели мультимодального метапрозаического повествования дает основания предположить, что данная гибридная жанровая форма обладает эстетической значимостью и несомненным прагматическим потенциалом, связанным прежде всего с игровыми возможностями разнообразных семиотических ресурсов.

## Субъектно-объектная организация постмодернистской книги-картинки

Постмодернистская книга-картинка как модель мультимодальной метапрозы характеризуется актуализацией механизма «авторской маски», получающей в данном типе текста свое визуальное воплощение, что, несомненно, обостряет для читателей таких книг ощущение необычности фикционального мира, как бы воспроизводимого на глазах адресатов.

Игра с юными адресатами и их родителями часто начинается еще на форзаце, содержащем так называемые перитекстуальные элементы, в терминологии Ж. Женетта [Genette 1997: 5]. Адресаты знакомятся с «маской автора», игровой фигурой, визуализируемой сначала в перитексте, а затем и в основном повествовании. Отличительным признаком мультимодального метапрозаического нарратива становится введение **образа иллюстратора** как неотъемлемой составной части авторской группы, моделирующей мультимодальное повествование. Такая мультипликация авторов-создателей позволяет практически с первой страницы художественного текста привлекать внимание читателей к вымышленному характеру рассказываемой истории, выдвигая на передний план тему творчества и восприятия создаваемого мультимодального текста.

В книге-картинке «An Undone Fairy Tale» автор появляется на форзаце и обращается к будущим читателям от своего лица и от лица своего соавтора-иллюстратора (см. рис. 2).

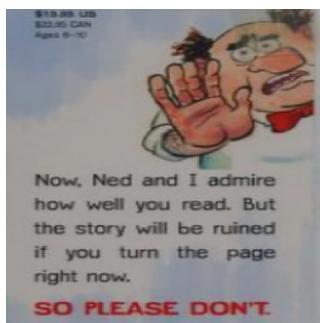


Рис. 2. Форзац книги-картинки «Недоработанная сказка» И. Лендера

Такое интригующее обращение к читателям «маски автора», визуализированного на обложке, с просьбой помедлить и не переворачивать сразу страницу, поддержанное графически изменением размера шрифта и его цвета, мгновенно предлагает адресатам почувствовать некий «порог» (по Ж. Женетту), отделяющий мир вымысла от мира действительного, намеренно выделяемый в модели метапрозы. Уже в предлагаемом вступлении на обложке основной фокус смещается в сторону соавтора-иллюстратора, ответственного за моделирование фикционального мира:



*A beautiful pie-making princess is trapped in a tower. Can Sir Wilbur rescue her? And more important, can he do it while wearing a tutu? He is going to try! But if you read the story too quickly, Ned won't be able to paint the pictures or make the costumes in time. And happy-ever-after will start to go a bit haywire.*

*Join Ian Lendler and Whitney Martin for a fairy tale that takes off into a hilarious uncharted territory — all because you won't **slow down!** [Lendler 2005].*

Автор примеряет на себя маску ироника, сразу же забавляя читателей создаваемым образом рыцаря в балетной пачке (*wearing a tutu*), с именем Уилбур, вызывающим ассоциации со смешным поросенком из классического детского романа Э. Б. Уайта. Тема чтения книги непосредственно связывается с процессом ее создания, что вовлекает адресатов с самого начала в игровой процесс сотворчества, ведь даже заглавие книжки, находящееся в сильной позиции, сигнализирует о ее открытости и незавершенности («An Undone Fairy Tale»). Традиционное для метапрозы настойчивое обращение к читателям, использование повелительного наклонения, эпитетов *hilarious* и *uncharted* настраивает читателей на увлекательное приключение и знакомство с неизведанным.

В постмодернистской книге-картинке «Хлоя и лев» М. Барнетта автор еще в перитексте представляет себя, снабжая читателей своим портретом (см. рис. 3).

Таким образом, при помощи использованных личных и указательных местоимений, имени собственного, совпадающего с именем реального автора истории, происходит визуализация «маски автора» и начинается игра в семантическом поле «реальность/вымысел», столь типичная для постмодернистских текстов и предлагаемая читателям книги-картинки. Юмористическое изображение Барнетта и вербальный компонент, в котором «фигура на письме» заявляет о своем авторстве («I'm the author of this book») вводят тему творчества и включают читателей в игру в вымысел, где такие визуально-вербальные комплексы выступают в качестве мультимодальной опоры читательского воображения.

«Авторская маска» представляет читателям также своего друга и соавтора — иллюстратора Адама, при этом в самом сочиняемом на глазах адресатов повествовании механизм авторской маски как прагматический центр мультимодального нарратива приобретает усложненный характер за счет репрезентации игрового конфликта Автора с Иллюстратором, что замедляет процесс развертывания истории и усиливает экспрессивность и эмотивность повествования (см. рис. 4).

Творческие разногласия — появление дракона как персонажа вместо льва, задуманного автором-творцом, — становятся основной темой данного произведения мультимодальной метапрозы и представляются в типично постмодернистской иронической манере при помощи мультимодальных кластеров [Ирисханова 2018], включающих свободные и связанные семиотические ресурсы.

В «Недоработанной сказке» художник и автор как визуальные образы творцов также постоянно вклиниваются в мультимодальное повествование, усиливая юмо-



Рис. 3. «Хлоя и лев» М. Барнетта. С. 1

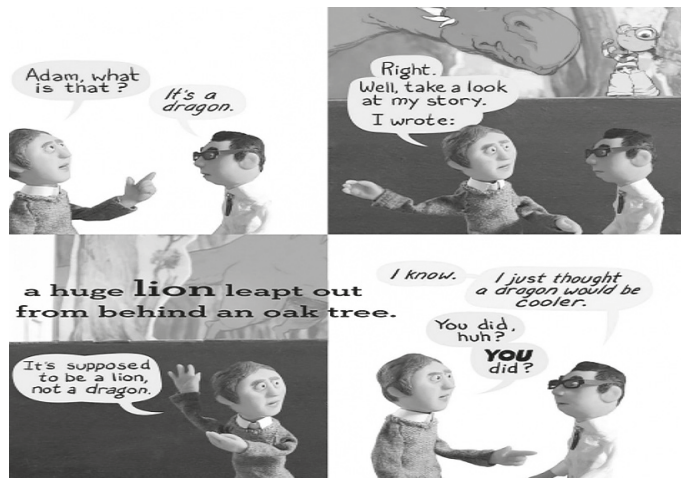


Рис. 4. «Хлоя и лев» М. Барнетта. С. 16

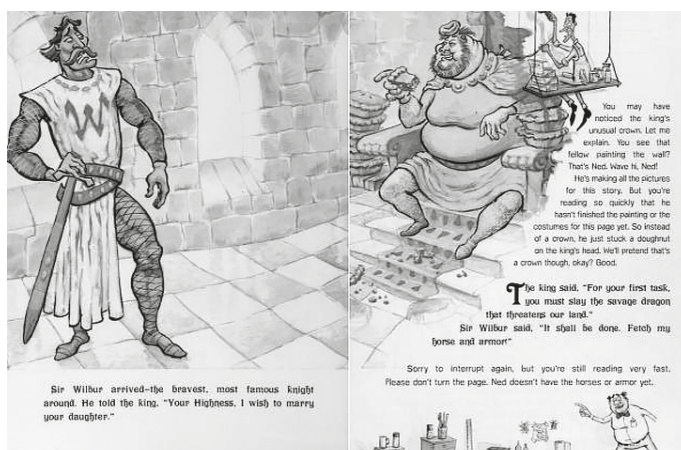


Рис. 5. «Недоработанная сказка» И. Лендера. С. 11–12

ристический эффект и подчеркивая постмодернистский характер фикционального мира, полный противоречий и абсурда (см. рис. 5).

Читателю несложно заметить смену шрифта как игровой типографический прием, противопоставляющий описание сказочных действий по спасению принцессы и причин введения элементов черного юмора создателями данной истории, которые страдают от нехватки времени, так что на голове злого отчима вместо короны появляется пончик, вместо прекрасного жеребца сэр рыцарь пытается спасти принцессу верхом на рыбе и в балетной пачке:

*Sorry to interrupt again, but you’re still reading very fast. Please don’t turn the page. Ned doesn’t have the horse or the armour yet.*

*I wish you hadn’t done that. Now we have a problem. Sir Wilbur and his men need to ride something, and all Ned has are these fish. And the only costumes ready are these tutus. But since you kept reading, they’ll have to ride fish and wear tutus [Lendler 2005: 13–14].*

Читатели превращаются в зрителей, наблюдающих за процессом моделирования мультимодального повествования, комментарии «авторской маски» парадоксально стремятся не дать адресатам перевернуть страницу, вызывая эффект когнитивного диссонанса у читателей, привыкших к классическому сказочному повествованию, в котором не задействуются механизмы создания эксплицитной игровой модальности, напоминающие нам о вымышленности рассказываемой истории, а также представляющие собой различные виды языковой игры.

Процесс творения волшебного мира и непредвиденные сложности, связанные с его моделированием, становятся предметом иронического изображения со стороны маски автора, как это происходит в произведении под названием «История с картинками» Б. Каннинен (2007), где автор и иллюстратор не могут найти общий язык, что становится ясно с самых первых страниц метапрозаического повествования (см. рис. 6).

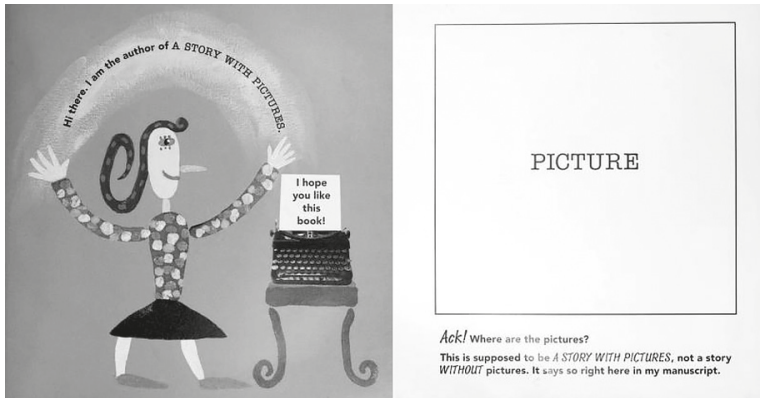


Рис. 6. «История с картинками» Б. Каннинен. С. 6–7

Иронический модус повествования поддерживается конвергенцией стилистических приемов: антитеза в сильной позиции начала истории, в которой ключевое слово *pictures* употребляется четыре раза, сочетается с приемом обманутого ожидания — пустой страницей вместо ожидаемой иллюстрации, что способствует привлечению внимания к визуальной составляющей книги. Лексические единицы *the author, a story, my manuscript* вводят тему творчества, развиваемую в постмодернистских книгах-картинках, моделируемых как мультимодальные метанарративы, при помощи разнообразия игровых приемов.

Так, игровой прием, использованный во многих изученных книгах-картинках и непосредственно связанный с темой творения фикционального мира, предлагает читателям понаблюдать за общением автора-творца и его персонажей, которые осознают свою творимость. Такая парадоксальная встреча автора со своими персонажами является одним из типичных топосов метапрозаических повествований, в детских книгах снабжаемых визуальными опорами, облегчающими для читателей игру в вымысел.

В книге-картинке «Help! We Need a Title» Э. Тулле (2013) персонажи преследуют автора, требуя закончить книгу. «Маска автора» в данной постмодернистской книге-картинке визуализируется с максимальным сходством с автором, поскольку

в тексте используется реальная фотография автора, усиливая эффект головокружения от намеренной «панфкционализации» действительности (рис. 7).

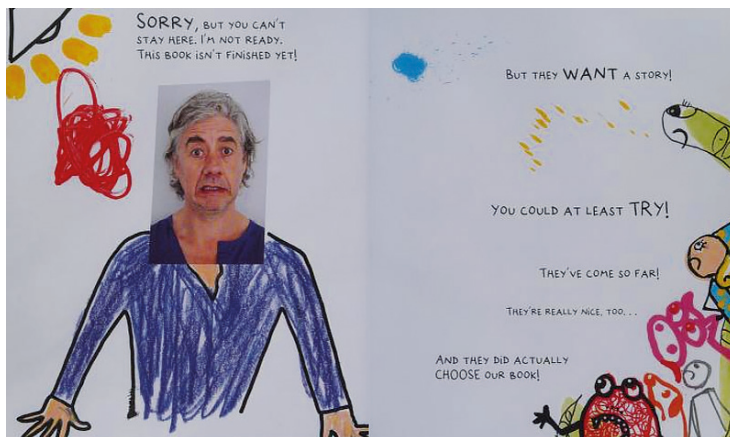


Рис. 7. «Помогите! Нужно заглавие!» Э. Тулле. С. 39

Мультимодальный кластер, включающий конвергенцию свободных семиотических ресурсов (рисунки плюс фотографию), а также связанные ресурсы (разные размеры написанного от руки текста, графическая образность) усиливают коэффициент игровой модальности [Гальперин 1981: 115], моделируя парадоксальную коммуникативную ситуацию, в которой тема творчества, выдвигаемая на первый план при помощи ключевых единиц *the book, a story*, объединяет автора и его персонажей (рис. 8).

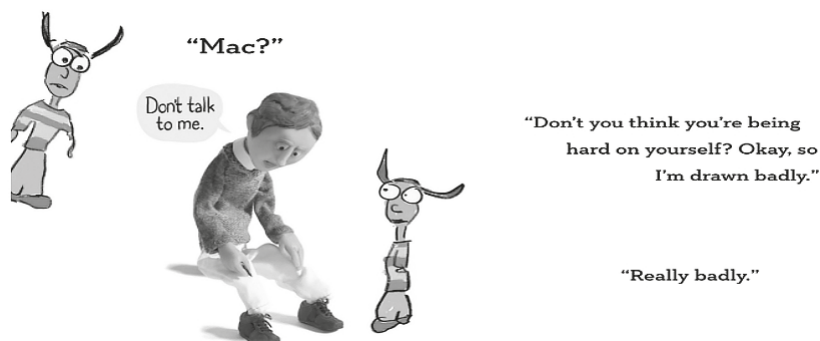


Рис. 8. «Хлоя и лев» М. Барнетта. С. 29

В книге-картинке о Хлое и льве игровая встреча автора-творца, взявшего на себя также обязанности иллюстратора, с Хлоей представляет собой некую эмоциональную доминанту всего мультимодального метапрозаического повествования, поскольку девочка сочувствует своему создателю, а ее неудачное, практически деконструированное изображение, выступая визуальной опорой [Walton 1990: 348], вовлекающей читателей в увлекательную фикциональную игру, усиливает эмотивную и когнитивную эмпатию адресатов [Keen 2006: 211].

## Пространственно-временные особенности мультимодального метапрозаического повествования

Как уже отмечалось выше, «творческий хронотоп», свойственный любому художественному тексту и описанный еще М. М. Бахтиным как особый, уникальный «обмен произведения с жизнью» [Бахтин 2000: 188], в художественных произведениях, которые характеризуются имплицитной игровой модальностью, обычно подразумевает скрытость авторского начала и «неслиянность изображенного и изображающего мира» [Бахтин 2000: 188]. В метапрозе авторское начало обнажается, на первый план выдвигается противопоставление мира творящего, репрезентируемого авторской маской, эксплицитным авторским эго, и мира творимого, представленного в виде игрового конструкта, складываемого перед читателями книг-картинок из вербальных и визуальных фрагментов, причем сами зрители/читатели осуществляют «навигацию» по создаваемому миру.

Традиционно существующие в имплицитном формате отношения между автором-творцом и абстрактными, образцовыми читателями в постмодернистской модели метапрозы оказываются в прагматическом фокусе, представленные в моделируемом творческом хронотопе как результат рефлексивной авторской игры. Творческий хронотоп являет собой, таким образом,

сложную систему, состоящую из 3-х компонентов: «реального творца» (авторской игровой маски) — «реального времени»: «времени речевого акта»... имитирующего спонтанность процесса письма, — «реального пространства» (пространства авторского воображения и/или «автобиографического» пространства + «читательского топоса», передающего реакции имплицитного читателя на читаемый им текст) [Чемодурова 2017: 132].

В книге-картинке под названием «Chester» (2007), созданной М. Уотт, творящий мир представлен образом писательницы, постоянно воюющей со своим котом Честером в процессе написания истории о мышке, так что читатели как бы участвуют в «реальном времени» в создании текста, наблюдая за забавным противоборством автора и ее любимого озорного питомца, сочиняющего собственную историю и пытающегося «отменить» персонажа-мышь, сделав себя главным героем рассказываемой истории. Имя кота, вынесенное в сильную позицию заглавия истории, сигнализирует читателям о смещении прагматического фокуса повествования на «реальное пространство» (авторское воображение и автобиографические детали), что является механизмом интимизации повествования, усиливая перформативность сказки и ее эмоциогенный потенциал.

Честер пользуется красным фломастером, так что игра цветом — контраст черного «авторского» шрифта и красных вкраплений, созданных котом, — становится способом графического выдвигания авторского хронотопа, усиливая игру в вымысел (рис. 9).

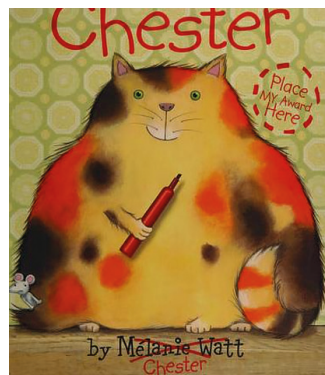


Рис. 9. Обложка книги-картинки «Chester» (2007)

Моделирование творческого хронотопа начинается еще с перитекста, создавая иллюзию трансгрессии принципа внеположности изображенного и изображающего миров, что становится проявлением эксплицитной игровой модальности, поскольку «авторская маска» «наделяется личными и биографическими чертами реального автора. “Реальный автор” участвует не только в “оформлении” творимого им мира, но и становится одним из его персонажей» [Чемодурова 2017: 134] (рис. 10).

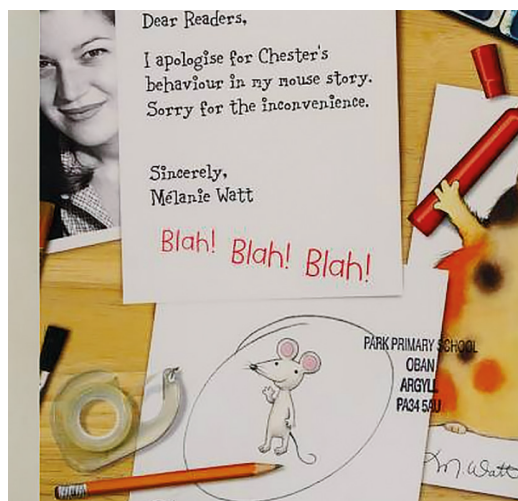


Рис. 10. Форзац книги-картинки «Chester» (2007)

Мультимодальное метапрозаическое повествование конструируется при помощи свободных и связанных семиотических ресурсов, способствующих усилению эффекта игры в семантическом поле «реальность/вымысел»: реальное изображение автора, обращающегося к читателям с официальными извинениями за поведение своего кота Честера, графический дизайн страницы, включающей использование двух цветов — написанный от руки текст Мелани и каракули Честера, — усиливают иллюзию реальности. Иронический тон в сильной позиции начала книги создается при помощи антитезы, основанной одновременно на выборе авторской маской формальной формы извинения — клише начала и концовки в письме-обращении к читателям, использование лексической единицы *inconvenience*, вызывающей у адресатов законное чувство удивления и провоцирующее когнитивный диссонанс — и моделированием реакции Честера, передаваемой при помощи сленговой единицы *blah-blah-blah*, обозначающей «бессмысленную болтовню» — «meaningless chatter» [Collins].

В сказке о трех поросятах под названием «Wait! No Paint» (2001) Б. Уотли читатели наблюдают за процессом создания знакомых персонажей, которые у автора/иллюстратора вдруг получаются не розовыми, поскольку закончилась краска, а зелеными и даже в цветочек. Ироническое переосмысление прецедентного текста знаменитой сказки, превращающее персонажей в оживающие на глазах читателей картинке, послушные воле их творца, развлекает адресатов и предлагает им сыграть в новую игру в мультимодальный вымысел (рис. 11).

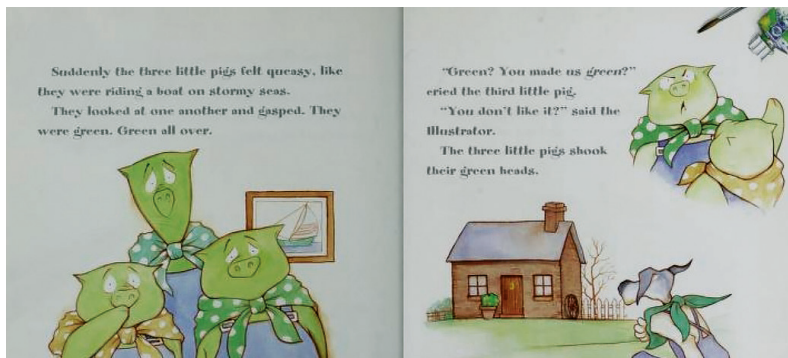


Рис. 11. «Подождите! Краски нет» Б. Уотли. С. 20

«Авторская маска», представленная голосом Иллюстратора, изображает их зелеными, что мгновенно заставляет их страдать от морской болезни:

*Suddenly the three little pigs fell queasy, like they were paddling a boat on stormy seas. They looked at one another and gasped. They were green. Green all over. "Green? You made us green?", cried the third little pig. "You don't like it?" said the Illustrator. The three little pigs shook their green heads [Whatley 2001: 20].*

Механизм обманутого ожидания, который является одним из эффективных способов выдвижения в постмодернистских художественных текстах, усиливающим иронический модус повествования, удивляющим и забавляющим читателей [Chemodurova 2019: 290], обеспечивается в данном фрагменте использованием мультимодального кластера: визуальным образом необычных поросят и четырехкратным повтором ключевого слова *green*. Эмотивность фрагмента интенсифицируется за счет передачи внутреннего состояния персонажей, их шока и уныния (*gasped, shook their green heads*), что призвано обеспечить эмпатию читателей наряду с их улыбкой. Концовка сказки предлагает наиболее явную реализацию механизма обманутого ожидания, когда автор-творец, демонстрируя свою полную власть над персонажами, перемещает всех в другую сказку, предлагая читателям вспомнить сюжет о трех медведях (рис. 12).



Рис. 12. «Подождите! Краски нет!» Б. Уотли. С. 30

Мультимодальное метапрозаическое повествование, таким образом, как разновидность детского художественного текста и одновременно постмодернистского нарратива сочетает в себе стратегии моделирования авторской маски и творческого хронотопа как неотъемлемые черты постмодернистской модели метапрозы с их визуальным и графическим выдвиганием (о разграничении визуального и графического выдвигания см: [Chemodurova 2021]), что позволяет говорить об эксплицитности игровой модальности такого рода произведений как о конститутивном факторе их текстообразования.

### **Семиотический резонанс как механизм создания игровой модальности метапрозаического повествования**

Поднимая вопрос о текстовой модальности как категории художественного текста, нельзя не согласиться с утверждением Нефёдова о том, что модальный план тесно коррелирует с интенциональным планом, так что никак нельзя игнорировать

субъективно обусловленные речемыслительные процессы, источником которых является речевой субъект с его интенциями и дискурсивными позициями. В коммуникативной практике интенциональное намерение субъекта всегда оказывается модально окрашенным, а модальность — интенционально привязанной [Нефёдов 2016: 143].

Метапрозаические произведения традиционно определяются как тексты, в которых «сознательно и систематически подвергается рефлексии их собственный статус как артефактов, с чем в свою очередь связано особое внимание к вопросам отношений между вымыслом и литературой (fiction) и реальностью» [Waugh 1984: 2]. Ю. И. Левин рассматривает метапрозу как

повествование, которое лишено однозначного и самодовлеющего характера обычного, «прямого» повествования, повествование, внутренний статус которого расшатан и неоднозначен — за счет ли «информационных» характеристик внутреннего мира произведения, влекущих за собой эту неоднозначность, или за счет размыкания этого внутреннего мира во внешний, реальный мир. Общий знаменатель такого повествования — неуверенность читателя в статусе, способе существования такого мира, который создается в произведении [Левин 1998: 367],

причем можно утверждать, что ведущей авторской интенцией становится рефлексивная игра, расшатывающая уверенность читателей во «всамделишности» замкнутого и самодостаточного возможного мира художественного текста, в его адекватности, «реальности» [Левин 1998: 363].

Соглашаясь с мнением И. Р. Гальперина, который первым предложил разграничивать фразовую и текстовую модальности, настаивая, что

модальность художественного текста пронизывает все его части и что коэффициент модальности меняется в зависимости от целого ряда причин — индивидуальной манеры автора, объекта описания, прагматической установки, соотношения содержательно-фактуальной и содержательно-концептуальной информации [Гальперин 1981: 118],



следует заключить, что ввиду явно выраженной авторской интенции усилить, эксплицировать игровой элемент при моделировании метапрозаического нарратива, эту модель постмодернистского художественного текста, включая и рассматриваемые нами в данной статье книги-картинки, характеризует повышенный «коэффициент» игровой модальности.

Задачей данного раздела является анализ такого когнитивного механизма, как семиотический или мультимодальный резонанс, и его роли в моделировании трансмодального смысла исследуемых мультимодальных метапрозаических повествований, в частности в усилении игровой модальности этих постмодернистских книг-картинок.

Модальность, как отмечает один из ведущих исследователей социальной семиотики Т. ван Леувен, — это

социосемиотический подход к проблеме истины. Модальность соотносится как с проблемами репрезентации — факт vs вымысел, реальность vs фантазия, реальное vs искусственное, аутентичное vs фейковое, — так и вопросами социального взаимодействия, поскольку вопрос об истине — это также и социальная проблема — что считается истинным в одном социальном контексте совсем не обязательно будет считаться таковым в других контекстах, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Лингвисты и семиотики поэтому не задаются вопросом «Насколько это истинно?», но «Насколько истинно это представлено?». Их не волнует абсолютная истина, но то, как ораторы, писатели и другие производители знаков видят эту истину и какие семиотические ресурсы они при этом используют [van Leeuwen 2005: 173].

Поскольку в фокусе нашего внимания находится постмодернистский художественный текст, точнее модель мультимодальной метапрозы для детей, важным направлением анализа является установление роли используемых свободных и связанных ресурсов в усилении игровой модальности такого текста, связанном с эксплицированием авторской оценки так называемого фикционального парадокса, его обнажением (подробнее об этом см. [Чемодурова 2017: 64]). Другими словами, актуальным представляется рассмотрение особенностей взаимодействия вербального, графического и визуального семиотических модусов в изучаемой нарративной модели, способствующих повышению коэффициента игровой модальности.

Проведенный лингвосемиотический анализ разнообразных книг-картинок позволяет предположить, что ведущим когнитивным механизмом, отвечающим за усиление игрового начала в таких текстах, за создание необычного для детских книг «эффекта или модуса присутствия зрителя в отображаемой реальности» [Чернявская 2021: 177], является мультимодальный резонанс, описываемый Ирисхановой как динамичный когнитивно-дискурсивный феномен, представляющий собой «согласование знаков в определенный момент диалогической коммуникации — по форме, концептуальному содержанию и функциям, которое сопровождается усиленным эффектом» [Ирисханова 2018: 600]. По мнению исследователя, резонанс может манифестироваться во всех коммуникативных ресурсах и происходить не только между полимодальными кластерами, но и внутри них [Ирисханова 2018: 600].

Е. Г. Логинова определяет семиотический резонанс как явление взаимного согласования знаков одной или разных знаковых систем, интегрируемых по сен-

сорным каналам, которое возникает при рекуррентном кодировании содержания исходного знака или исходной означенной ситуации и сопровождается усилением имеющихся концептуальных связей и появлением новых, выделяя механизмы уподобления и расподобления, фокусирования и сдвига фокуса как основные когнитивные механизмы, лежащие в основе явления резонанса [Логинова 2021: 126].

Рассмотрим функции мультимодального резонанса в процессе интенсификации игровой модальности на примере книги-картинки «Help! We need a title», созданной Тулле в 2013 г.

Уже название книги, в котором используется глагол в повелительном наклонении и местоимение первого лица множественного числа, а также лексическая единица *a title*, может вызвать у читателей чувство некоего нарративного дискомфорта и неуверенности в статусе моделируемого фикционального мира, и данное ощущение усиливается на первой же странице, где адресатам предлагаются изображения еще не вполне прорисованных персонажей, похожие на детские рисунки. Эти персонажи неожиданно восклицают: «Hey! Someone is watching us!» [Tullet 2013: 4], один за другим осознавая, что за ними наблюдают читатели, открывшие **их книгу**:

*There are people here... And they've opened our book* [Tullet 2013: 5].

Игровая модальность текста, таким образом, эксплицируется за счет моделирования хронотопа творимого мира — мира данной книги, причем процессуальность, перформативность выдвигается на первый план за счет того, что Т. Ван Леувен называет артикулированностью визуальной модальности: в данном случае еще не полностью завершенные образы персонажей характеризуются невысокой проработанностью деталей, практически непрорисованным фоном, невысокой цветовой насыщенностью [van Leeuwen 2005: 167].



Рис. 13. «Помогите! Нужно заглавие!» Э. Тулле. С. 10

Изображение персонажей творимого мира на рис. 13 расположено в левой части страницы, представляющей собой мультимодальный кластер, который включает различные семиотические ресурсы, способствуя фокусированию внимания читателей на правой стороне странице, где обычно содержится, по мнению одного из основателей исследований по визуальной грамматике, новая информация [van Leeuwen 2005: 186]. Схематичное изображение человечка как реализация механизма семантического расширения [van Leeuwen 2005: 234] в процессе взаимодействия

семиотических ресурсов способствует созданию эффекта когнитивного диссонанса, одновременно усиливая игровую модальность, так как происходит визуализация некоего Идеального читателя, репрезентирующего типичный для модели метапрозы топос экстрадигетического адресата (см.: [Чемодурова 2017: 83]). Читатель как бы становится зрителем и участником происходящего в мультимодальном метапрозаическом повествовании, что на вербальном уровне поддерживается игровым диалогом персонажей: «Hi there! Who are you? What do you want? You are very sweet anyway» [Tullet 2013: 10].

Происходящая в таком повествовании «игра фокусов» реализуется при помощи эффекта мультимодального резонанса, когда в центре внимания читателей/зрителей, которым требуется определенная мультимодальная компетенция, оказываются неожиданные коммуникативные ситуации: общение персонажей с Читателем и с Автором в процессе создания фикционального мира (рис. 14).

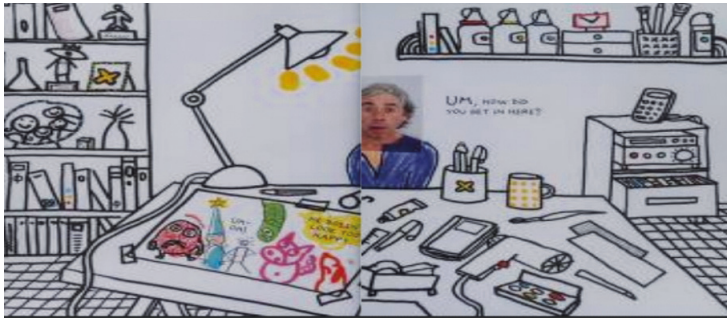


Рис. 14. «Помогите! Нужно заглавие!» Э. Тулле. С. 36

Механизм мультимодального резонанса способствует, наряду с функцией экспликации игровой модальности, реализации также эмотивной функции и функции сюжетодвижения: так, например, рассматриваемый на с. 36 мультимодальный кластер можно считать некоей эмоционально-смысловой доминантой всего художественного текста. Эмотивность ситуации передается сразу несколькими семиотическими ресурсами: фотографией, представляющей собой высшую степень детализации визуальной модальности [van Leeuwen 2005: 167] и позволяющей читателям опознать выражение удивления и растерянности на лице реального автора Тулле. Фотография, как известно, является индексальным знаком, скорее воспроизводящим, а не только репрезентирующим реальность, а следовательно, призванным усилить у читателей игровое ощущение реальности коммуникации с автором (об индексальных отношениях см., напр.: [Chernyavskaya, Nefedov 2021; Молодыченко 2022]). На данной странице фотография накладывается на выдвигаемое при помощи насыщенного цветового пятна изображение автора-творца, чья фигура размещается в верхней части мультимодальной страницы, что обеспечивает фокализацию внимания [van Leeuwen 2005: 186] читателей при восприятии фактуальной информации. На когнитивном уровне, используя предложенную Дж. Лакоффом и М. Джонсоном оппозицию при описании ориентационного типа метафор [Lakoff, Johnson 2003: 35], следует отметить положение автора на вершине вертикали по отношению к своему творению («up/down»), что способствует выдвиганию на перед-

ний план темы создания книги на глазах читателей как основы сюжета и усиливает игровое противопоставление творящего и творимого миров.

Дополнительный фокус обеспечивается лучами включенной лампы, приобретающими салиентность за счет использования желтого цвета на черно-белом фоне и воспринимающимися как визуальная метафора озарения, вдохновения, творчества. Вербальный/графический компонент, представленный вопросом «UM, how did you get in here?» [Tullet 2013: 36], способствует акцентированию эмоционального состояния автора, поскольку междометие UM, выступая как «знак чистой эмоции» [Арнольд 2002: 107], в данном случае удивления и замешательства, сразу же обращает на себя внимание благодаря своему графическому образу.

Еще одной точкой прагматического фокусирования на данной странице, привлекающей внимание читателей благодаря механизму сцепления внутри мультимодального кластера, становится изображение страницы книги, которую читатели только что видели, со всеми персонажами, находящимися в поиске автора. Расположенная в нижней части мультимодальной композиции (то есть занимающая зависимое от своего создателя положение) выделенная цветом страница «в процессе творения» способствует реализации металептической игры [Genette 1988: 78], то есть игры с нарративными уровнями текста, обнажая фикциональный парадокс и усиливая игровую модальность и эмотивность повествования. Связанные ресурсы, задействованные в нижней части страницы и представляющие собой сочетание вербального и типографического семиотических модусов, резонируют с кластером сверху, реализуя эмотивную и игровую функции в повествовании: «UM-OM!» «He doesn't look too happy!» [Tullet 2013: 36]. Визуальная составляющая — изображение грустных персонажей, что маркируется типичными деталями в виде печально опущенных уголков рта, — также репрезентирует когнитивный механизм уподобления, лежащий в основе семиотического, или мультимодального, резонанса.

## Заключение

Результаты проведенного лингвостилистического, лингвoseмиотического и когнитивно-дискурсивного анализа позволили подтвердить развиваемую в статье гипотезу о текстообразующей роли эксплицитной игровой модальности в мультимодальной структуре современной книги-картинки. Игровое использование разнообразных свободных и связанных семиотических ресурсов, участвующих в моделировании трансмодального смысла книг-картинок конца XX — начала XXI в., обусловило возникновение новой разновидности популярного в эпоху постмодернизма метапрозаического повествования. Данная разновидность, названная в настоящей статье мультимодальным метапрозаическим повествованием, наряду с типичными для этой метанарративной модели характеристиками — такими как механизм моделирования нарративной «авторской маски», стратегия создания фикционального двоемирия (мира творящего и мира творимого), выдвигание топоса экстрадигегетического адресата, — характеризуется активным использованием визуальной и типографической модальностей при моделировании изучаемого типа текста. Результатом авторской игры с различными семиотическими ресурсами при создании таких постмодернистских книг-картинок для детей и взрослых становится визуализация «маски автора», введение дополнительного образа иллю-

стратора как сотворца фикционального мира, создаваемого на глазах читателей, превращение читателей в зрителей, принимающих активное участие в навигации по мультимодальной вселенной. В фокусе внимания читателей оказывается процесс написания книги-картинки, причем авторская ирония, обнажение так называемого «фикционального парадокса», мультимодальное моделирование парадоксальных для традиционных детских книг коммуникативных ситуаций встречи персонажей со своими авторами, а также потенциальными читателями, позволяет сделать вывод о механизме когнитивного диссонанса как неотъемлемом компоненте интерпретационной программы таких художественных книг для детей, предполагающем преодоление возможного нарративного дискомфорта и удивления, связанного с типологическими чертами мультимодального метапрозаического нарратива. Не менее важным фактором успешной интерпретации данного типа художественного текста следует считать и наличие у читателей мультимодальной компетенции, предполагающей учет аффордансов разнообразных семиотических ресурсов, задействованных в создании таких гибридных текстов. Анализ двадцати книг-картинок позволил подтвердить выдвинутое в статье предположение о механизме семиотического, или мультимодального, резонанса как о дискурсивно-когнитивном динамическом феномене, способствующем реализации сюжетодвижения в рассматриваемом мультимодальном метапрозаическом повествовании, а также усиливающим эмотивность произведений и обуславливающим экспликацию игровой модальности книг-картинок.

Таким образом, перспективным направлением мультимодальных исследований представляется дальнейшее изучение таких когнитивных механизмов, задействованных в моделировании трансмодального смысла современного художественного текста, как мультимодальный резонанс, фокусирование и дефокусирование. Актуальным является также и дальнейший анализ конститутивных свойств мультимодального метапрозаического нарратива, поскольку он позволит по-новому взглянуть на лудологические аспекты создания и восприятия художественного текста в XXI в., отражающие креативность человеческого сознания.

## Источники

- Эко 2013 — Эко У. *Откровения молодого романиста*. Климин А. (пер. с англ.). М.: АСТ: Corpus, 2013.
- Barnett 2015 — Barnett M. *Chloe and the Lion*. Los Angeles; New York: Disney Hyperion, 2007.
- Kanninen 2007 — Kanninen B. J. *A Story with Pictures*. New York: Holiday House, 2007.
- Lendler 2005 — Lendler I. *An Undone Fairy Tale*. New York; London; Toronto; Sydney: Simon and Schuster Books for Young Readers, 2005.
- Tullet 2013 — Tullet H. *Help! We need a title!* London: Walker Books, 2013.
- Watt 2007 — Watt M. *Chester*. Toronto: Kids Can Press, 2007.
- Whatley 2001 — Whatley B. *Wait! No Paint!* London: Harper Collins Collection, 2001.

## Словари и справочная литература

- Арнольд 2002 — Арнольд И. В. *Стилистика. Современный английский язык: учебник для вузов*. 4-е изд., испр. и доп. М.: Флинта: Наука, 2002.
- Collins — *Collins Online Dictionary*. Definitions, Thesaurus and Translations. collinsdictionary.com (дата обращения: 12.02.24).

## Литература

- Бахтин 2000 — Бахтин М. М. *Формы времени и хронотопа в романе (очерки по исторической поэтике)*. 1975). В кн.: Бахтин М. М. *Эпос и роман*. СПб.: Азбука, 2000. С. 11–193.
- Бельская 2020 — Бельская А. О. Особенности оформления английской детской книги эпохи модерна. В сб.: *Научные труды. Вып. 53. Проблемы развития зарубежного искусства*: сб. науч. тр. Раздольская В. И. (науч. ред.) СПб.: Ин-т им. Репина, 2020. С. 154–173.
- Гальперин 1981 — Гальперин И. Р. *Текст как объект лингвистического описания*. М.: URSS, 1981.
- Гвашиани 2022 — Гвашиани Н. Б. «Мультимодальный поворот» в когнитивных исследованиях языка через призму терминов и понятий. *Когнитивные исследования языка*. 2022, 4 (51): 364–369.
- Дымарский 1999 — Дымарский М. Я. *Проблемы текстообразования и художественный текст (на материале русской прозы XIX–XX вв.)*. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 1999.
- Ирисханова 2018 — Ирисханова О. К. Федя, дичь! Или о резонансе в речи и жестах. *Когнитивные исследования языка*. 2018, (XXXIII): 598–604.
- Ирисханова 2021 — Ирисханова О. К. Полиmodalный дискурс как объект исследования. В кн.: *Полиmodalные измерения дискурса*. Ирисханова О. К. (отв. ред.). 2-е изд. М.: Языки славянских культур, 2021. С. 15–33.
- Левин 1998 — Левин Ю. И. *Избранные труды. Поэтика. Семиотика*. М.: Языки русской культуры, 1998.
- Липовецкий 1997 — Липовецкий М. Н. *Русский постмодернизм. Очерки исторической поэтики*. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1997.
- Логинова 2021 — Логинова Е. Г. *Семиотический резонанс в моно- и полиmodalном дискурсе (на материале русской и английской драмы)*. Дис. ... д-ра филол. наук. М., 2021.
- Молодыхченко 2022 — Молодыхченко Е. Н. Идентичность, стиль и стилизация: социолингвистическая перспектива. *Terra Linguistica*. 2022, 13 (2): 11–29. <https://doi.org/10.18721/JHSS.13202>
- Мязотс 2021 — Мязотс О. Н. Сказка о «Трех поросятах»: эволюция сказочного сюжета в книжке-картинке XX века. *Детские чтения*. 2021, 19 (1): 215–234. <https://doi.org/10.31860/2304-5817-2021-1-19-215-234>
- Нефёдов 2016 — Нефёдов С. Т. Интенциональная структура и модальность научного текста. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. 2016, 9 (63): 141–145.
- Нефёдов 2022 — Нефёдов С. Т. Оценка значимости в структуре мультимодального научного текста. *Немецкая филология в Санкт-Петербургском государственном университете*. Вып. 12: сб. ст. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2022. С. 116–135. <https://doi.org/10.21638/spbu33.2022.106>
- Никитин 2003 — Никитин М. В. *Основания когнитивной семантики*. СПб.: Изд-во Рос. гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена, 2003.
- Рорти 1995 — Рорти Р. *Случайность, ирония и солидарность*. М.: Русское феноменологическое общество, 1995.
- Тимофеева 2004 — Тимофеева З. М. *Рефлексивная игра в современном художественном тексте*. СПб.: Рос. гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена, 2004.
- Чемодурова 2017 — Чемодурова З. М. *Прагматика и семантика игры в текстах англоязычной постмодернистской прозы*. Дис. ... д-ра филол. наук. СПб., 2017.
- Чемодурова 2019 — Чемодурова З. М. Когнитивный диссонанс как компонент интерпретационной программы постмодернистского художественного текста. *Вопросы когнитивной лингвистики*. 2019, (2): 55–64. <https://doi.org/10.20916/1812-3228-2019-2-55-64>
- Чернявская 2021 — Чернявская В. Е. *Текст и социальный контекст: Социолингвистический и дискурсивный анализ смыслопорождения*. М.: Ленанд, 2021.
- Шилихина 2014 — Шилихина К. М. *Семантика и прагматика вербальной иронии*. Воронеж: Наука-Юнипресс, 2014.
- Шмид 2003 — Шмид В. *Нарратология*. М.: Языки славянской культуры, 2003.
- Alter 1984 — Alter R. *Motives for Fiction*. Cambridge (Mass.); London: Harvard University Press, 1984.
- Anstey 2002 — Anstey M. “It’s not all black and white”: Postmodern picture books and new literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*. 2002, (45): 444–457.

- Chemodurova 2019 — Chemodurova Z. M. The Mechanisms and Types of Foregrounding in Postmodernist Fiction. In: *English Language Teaching: Through the Lens of Experience*. Haase Ch., Orlova N. (eds). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2019. P. 277–295.
- Chemodurova 2021 — Chemodurova Z. M. Visual foregrounding in contemporary fiction. *Вопросы когнитивной лингвистики*. 2021, (2): 5–15. <https://doi.org/10.20916/1812-3228-2021-2-5-15>
- Chemodurova 2022 — Chemodurova Z. M. The Art of Storytelling in the Digital Age: A Multimodal Perspective. *Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2. Языкознание*. 2022, 21 (6): 110–120. <https://doi.org/10.15688/jvolsu2.2022.6.9>
- Chernyavskaya, Nefedov 2021 — Chernyavskaya V. E., Nefedov S. T. Towards social Indexicality: From “Kollektiv” to “Team”. And back via Coronavirus Pandemic? *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi. Studien zur deutschen Sprache und Literatur*. 2021, (46): 1–21. <https://doi.org/10.26650/sdsl2021-990815>
- Fokkema 1986 — Fokkema D. The Postmodern Weltanschauung and its Relation with Modernism. In: *Approaching Postmodernism*. Fokkema D., Bertens H. (eds). Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1986. P. 9–53.
- Genette 1988 — Genette G. *Narrative Discourse Revisited*. Cornell: Cornell University Press, 1988.
- Genette 1997 — Genette G. *Paratexts: shresholds of interpretation*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1997.
- Hallet 2018 — Hallet W. Reading Multimodal Fiction: A Methodological Approach. *Anglistik: International Journal of English Studies*. 2018, 29 (1 (March 2018)): 25–40.
- Hutcheon 1980 — Hutcheon L. *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press, 1980.
- Hutcheon 1988 — Hutcheon L. *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*. London: Routledge, 1988.
- Hutcheon 2002 — Hutcheon L. *The Politics of Postmodernism*. 2<sup>nd</sup> ed. London; New York: Routledge, 2002.
- Jewitt 2009 — Jewitt C. (ed.) *Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge, 2009.
- Keen 2006 — Keen S. A Theory of Narrative Empathy. *Narrative*. 2006, 14 (3 (October 2006)): 207–236.
- Lakoff, Johnson 2003 — Lakoff G., Johnson M. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press, 2003.
- McCaffrey 1982 — McCaffery L. *The Metafictional Muse*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1982.
- Nicol 2009 — Nicol B. *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 2009.
- Ryan 2019 — Ryan M-L. “Truth of fiction versus truth in fiction”, Finzioni. Verità, bugie, mondi possibili. Galvagno R., Rizzarelli M., Schilirò M., Scuderi A. (eds). *Between*, 2019, IX (18): 1–16.
- Serafini 2005 — Serafini F. Voices in the park, voices in the classroom: Readers responding to postmodern picture books. *Reading Research and Instruction*. 2005, 44 (3): 47–64.
- van Leeuwen 2005 — van Leeuwen Th. *Introducing social semiotics*. New York; London: Routledge, 2005.
- Walton 1990 — Walton R. *Mimesis as Make-Believe*. London: Harvard University Press, 1990.
- Waugh 1984 — Waugh P. *Metafiction. The Theory and Practice of Self — Conscious Fiction*. London; New York: Methuen, 1984.
- Wolfenbarger, Sipe 2007 — Wolfenbarger C. D., Sipe L. R. A unique visual and literary art form: Recent research on picture books. *Language Arts*. 2007, 84 (3): 273–280.

Статья поступила в редакцию 16 марта 2024 г.  
Статья рекомендована к печати 24 июня 2024 г.

## The ludic potential of free and bound semiotic resources in the postmodernist picturebook

**For citation:** Chemodurova Z. M. The ludic potential of free and bound semiotic resources in the postmodernist picturebook. *Vestnik of Saint Petersburg University. Language and Literature*. 2024, 21 (4): 930–955. <https://doi.org/10.21638/spbu09.2024.410> (In Russian)

The paper offers a complex linguosemiotic, cognitive-discursive, and stylistic analysis of various semiotic resources which act synergetically and contribute to the emergence of a new type of children's fiction, the so-called postmodernist picturebook. Picturebooks created at the end of the 20<sup>th</sup> and the beginning of the 21<sup>st</sup> centuries are examined. The paper hypothesizes a multimodal metafictional narrative as a new generic form of Metafiction, a wide-spread postmodernist literary genre. Postulated in this research as a type of postmodernist picturebooks, multimodal metafictional narrative is characterized by explicit ludic modality conditioned in the analyzed fiction by the creative use of free and bound semiotic resources and the cognitive mechanism of multimodal resonance, activated in postmodernist picturebooks. The category of ludic modality is manifested in multimodal metafiction through the visualization mechanism of the “authorial mask” and the visual foregrounding of “creative chronotopos”. The readers of such picturebooks, both young and adult, are transformed into “viewers” and co-creators navigating such multimodal fictional worlds. The paper identifies and describes constitutive features of the multimodal metafictional narrative, such as an introduction of multimodal peritextual elements triggering an explicit ludic effect, modelling an image of the illustrator as a new “co-author” of the book which enhances its physicality effect on the reader; a creative use of free semiotic resources involved in visualizing a topos of “extradiegetic addressee”. The findings of the research also reveal numerous functions of the multimodal resonance as a dynamic cognitive-discursive phenomenon in the multimodal metafiction: it plays a crucial role in the plot construction as well as carries out ludic and emotive functions.

*Keywords:* postmodernist picturebook, multimodal metafictional narrative, explicit ludic modality, free and bound semiotic resources, multimodal resonance.

## References

- Бахтин 2000 — Bakhtin M. M. The forms of time and chronotopos in the novel (The essays on historical poetics. 1975). In: Bakhtin M. M. *Epos i roman*. St Petersburg: Azbuka Publ., 2000. P. 11–193. (In Russian)
- Бельская 2020 — Belskaia A. O. Specific features of the English children's book design in the Modern Era. In: *Nauchnye trudy. Vyp. 53. Problemy razvitiia zarubezhnogo iskusstva: sbornik nauchnykh trudov. Razdol'skaia V. I.* (sci. ed.). St Petesburg: Institut imeni I. Repina Publ., 2020. P. 154–173. (In Russian)
- Гальперин 1981 — Galperin I. R. *The text as an object of linguistic description*. Moscow: URSS Publ., 1981. (In Russian)
- Гвашиани 2022 — Gvashiani N. B. The “multimodal turn” in cognitive studies of the language through the prism of terms and concepts. *Kognitivnye issledovaniia iazyka*. 2022, 4 (51): 364–369. (In Russian)
- Дымарский 1999 — Dymarskii M. Ia. *The problems of text formation and literary text (based on the Russian prose of the 19<sup>th</sup>–20<sup>th</sup> centuries)*. St Petersburg: St. Petersburg University Press, 1999. (In Russian)
- Ирисханова 2018 — Iriskhanova O. K. Fedya, dich'! Or on the resonance in language and gestures. *Kognitivnye issledovaniia iazyka*. 2018, (XXXIII): 598–604. (In Russian)



- Ирисханова 2021 — Iriskhanova O.K. The polymodal discourse as an object of investigation. In: *Polimodal'nye izmereniia diskursa*. Iriskhanova O.K. (ed.). 2<sup>nd</sup> ed. Moscow: Iazyki slavianskikh kul'tur Publ., 2021. P. 15–33. (In Russian)
- Левин 1998 — Levin Iu. I. *Selected Works. Poetics. Semiotics*. Moscow: Iazyki russkoi kul'tury Publ., 1998. (In Russian)
- Липовецкий 1997 — Lipovetskii M.N. *Russian postmodernism. Essays on historical poetics*. Ekaterinburg: Uralskii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet Publ., 1997. (In Russian)
- Логинова 2021 — Loginova E.G. *The semiotic resonance in mono- and polymodal discourse (on the basis of the Russian and English drama)*. Thesis for Dr Sci. in Philological Sciences. Moscow, 2021. (In Russian)
- Молодыхенко 2022 — Molodychenko E.N. Identity, style, and styling: A sociolinguistic perspective. *Terra Linguistica*. 2022, 13 (2): 11–29. <https://doi.org/10.18721/JHSS.13202> (In Russian)
- Мяэотс 2021 — Miaeots O.N. The fairy tale about “The three little pigs”: The evolution of the fairy-tale plot in the 20<sup>th</sup> cent. picturebook. *Detckie chteniia*. 2021, 19 (1): 215–234. <https://doi.org/10.31860/2304-5817-2021-1-19-215-234> (In Russian)
- Нефёдов 2016 — Nefedov S. T. The intentional structure and modality of the scientific text. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. 2016, 9 (63): 141–145. (In Russian)
- Нефёдов 2022 — Nefedov S. T. Evaluation of relevance in the structure of a multimodal scientific text. *German Philology in St Petersburg State University*. Vol. 12: sbornik statei. St Petersburg: St. Petersburg University Press, 2022. P. 116–135. <https://doi.org/10.21638/spbu33.2022.106> (In Russian)
- Никитин 2003 — Nikitin M. V. *The foundations of cognitive semantics*. St Petersburg: Izdatel'stvo Rossiiskii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet imeni A. I. Gertsena Publ., 2003. (In Russian)
- Рорти 1995 — Rorty R. *Contingency, irony and solidarity*. Moscow: Russkoe fenomenologicheskoe obshchestvo Publ., 1995. (In Russian)
- Тимофеева 2004 — Timofeeva Z. M. *The reflexive authorial play in modern fiction*. St Petersburg: Rossiiskii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet imeni A. I. Gertsena Publ., 2004. (In Russian)
- Чемодурова 2017 — Chemodurova Z. M. *Pragmatics and semantics of play in the 20<sup>th</sup>–21<sup>st</sup> cent. English-language proze*. Thesis for Dr Sci. in Philological Sciences. St Petersburg, 2017. (In Russian)
- Чемодурова 2019 — Chemodurova Z. M. Cognitive dissonance as a component of the interpretational programme in postmodernist fiction. *Voprosy kognitivnoi lingvistiki*. 2019, (2): 55–64. (In Russian)
- Чернявская 2021 — Cherniavskaia V.E. *The text and social context: Sociolinguistic and discursive analysis of meaning-making*. Moscow: Lenand Publ., 2021. (In Russian)
- Шилихина 2014 — Shilikhina K. M. *Semantics and pragmatics of verbal irony*. Voronezh: Nauka-Unipress Publ., 2014. (In Russian)
- Шмид 2003 — Schmid W. *Narratology*. Moscow: Iazyki slavianskoi kul'tury Publ., 2003. (In Russian)
- Alter 1984 — Alter R. *Motives for Fiction*. Cambridge (Mass.); London: Harvard University Press, 1984.
- Anstey 2002 — Anstey M. “It’s not all black and white”: Postmodern picture books and new literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*. 2002, (45): 444–457.
- Chemodurova 2019 — Chemodurova Z. M. The Mechanisms and Types of Foregrounding in Postmodernist Fiction. In: *English Language Teaching: Through the Lens of Experience*. Haase Ch., Orlova N. (eds). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2019. P. 277–295.
- Chemodurova 2021 — Chemodurova Z. M. Visual foregrounding in contemporary fiction. *Voprosy kognitivnoi lingvistiki*. 2021, (2): 5–15. <https://doi.org/10.20916/1812-3228-2021-2-5-15>
- Chemodurova 2022 — Chemodurova Z. M. The Art of Storytelling in the Digital Age: A Multimodal Perspective. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 2. Iazykoznanie*. 2022, 21 (6): 110–120. <https://doi.org/10.15688/jvolsu2.2022.6.9>
- Chernyavskaya, Nefedov 2021 — Chernyavskaya V.E., Nefedov S.T. Towards social Indexicality: From “Kollektiv” to “Team”. And back via Coronavirus Pandemic? *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi. Studien zur deutschen Sprache und Literatur*. 2021, (46): 1–21. <https://doi.org/10.26650/sdsl2021-990815>
- Fokkema 1986 — Fokkema D. The Postmodern Weltanschauung and its Relation with Modernism. In: *Approaching Postmodernism*. Fokkema D., Bertens H. (eds). Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1986. P. 9–53.
- Genette 1988 — Genette G. *Narrative Discourse Revisited*. Cornell: Cornell University Press, 1988.
- Genette 1997 — Genette G. *Paratexts: shresholds of interpretation*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1997.

- Hallet 2018 — Hallet W. Reading Multimodal Fiction: A Methodological Approach. *Anglistik: International Journal of English Studies*. 2018, 29 (1 (March 2018)): 25–40.
- Hutcheon 1980 — Hutcheon L. *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press, 1980.
- Hutcheon 1988 — Hutcheon L. *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*. London: Routledge, 1988.
- Hutcheon 2002 — Hutcheon L. *The Politics of Postmodernism*. 2<sup>nd</sup> ed. London; New York: Routledge, 2002.
- Jewitt 2009 — Jewitt C. (ed.) *Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge, 2009.
- Keen 2006 — Keen S. A Theory of Narrative Empathy. *Narrative*. 2006, 14 (3 (October 2006)): 207–236.
- Lakoff, Johnson 2003 — Lakoff G., Johnson M. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press, 2003.
- McCaffrey 1982 — McCaffery L. *The Metafictional Muse*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1982.
- Nicol 2009 — Nicol B. *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 2009.
- Ryan 2019 — Ryan M-L. “Truth of fiction versus truth in fiction”, Finzioni. Verità, bugie, mondi possibili. Galvagno R., Rizzarelli M., Schilirò M., Scuderi A. (eds). *Between*, 2019, IX (18): 1–16.
- Serafini 2005 — Serafini F. Voices in the park, voices in the classroom: Readers responding to postmodern picture books. *Reading Research and Instruction*. 2005, 44 (3): 47–64.
- van Leeuwen 2005 — van Leeuwen Th. *Introducing social semiotics*. New York; London: Routledge, 2005.
- Walton 1990 — Walton R. *Mimesis as Make-Believe*. London: Harvard University Press, 1990.
- Waugh 1984 — Waugh P. *Metafiction. The Theory and Practice of Self — Conscious Fiction*. London; New York: Methuen, 1984.
- Wolfenbarger, Sipe 2007 — Wolfenbarger C.D., Sipe L.R. A unique visual and literary art form: Recent research on picture books. *Language Arts*. 2007, 84 (3): 273–280.

Received: March 16, 2024

Accepted: June 24, 2024