



УДК 1:17.02:165.72

DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.2(98).2025.94-105

КАДР ЯК АФЕКТ, КОЛІР ЯК ЗЛОЧИН: ВІЗУАЛЬНА РИТОРИКА В РЕЖИМІ НУАР

В. С. Галстян*

У статті досліджено філософський потенціал візуальної риторики на матеріалі графічного роману *Sin City* та його екранізації. У контексті глобального "візуального повороту" (pictorialturn), коли зображення набувають статусу самостійних дискурсивних висловлювань, автор аналізує трансформацію традиційних риторичних засобів у візуальній площині. Теоретична база дослідження синтезує концепції: "punctum" Р. Барта як точки безпосереднього афективного впливу; "симулякр" Ж. Бодрійя для розуміння гіперреальності екранного світу; "образу-руху" та "образу-часу" Ж. Дельоза як моделей візуального мислення; "розподілу чуттєвого" Ж. Рансьєра для політичного аналізу естетики; феноменології тілесного сприйняття М. Мерло-Понті та теорії "агентності зображень" В. Мітчелла. Аргументовано, що специфічна чорно-біла естетика *Sin City* з рідкісними кольоровими акцентами функціонує не як стилістичний прийом, а як радикальна риторична стратегія. Колір тут стає "злочинном" – трансгресивним актом, що порушує монохромний порядок, створюючи інтенсивні афективні епіцентри (червоні туфлі Голді, жовта шкіра Жовтого Покидька). Апелюючи до концепції "профанації" Дж. Агамбена, продемонстровано, як обмежене використання кольору сакралізує його, перетворюючи на знак насильства або бажання. Методологічний інструментарій включає міждисциплінарний, герменевтичний та компаративний підходи, що дозволило розглянути окремі візуальні елементи (світло/тінь, композицію, фрагментацію тіл) як риторичні фігури з власною аргументативною силою. Порівняння з іншими графічними романами (*Maus* А. Шпігелмана, *Watchmen* А. Мура) увиразнює радикальність візуального висловлювання *Sin City*. У висновках стверджується, що візуальна риторика *Sin City* створює особливий тип "філософії подій" (Ж. Дельоз), де зображення не репрезентують реальність, а безпосередньо генерують афективний досвід, оминаючи раціональну рефлексію. "Кадр як афект" вказує на здатність візуального створювати інтенсивності, що передують значенню, змінюючи не лише естетичне сприйняття, але й етичну позицію глядача через "тілесне співбуття" (Мерло-Понті) з образом. Дослідження відкриває нові перспективи для аналізу сучасної візуальної культури, демонструючи, як графічні наративи здатні розробляти автономні форми філософського мислення.

Ключові слова: візуальна риторика, графічний роман, нуар, симулякр, афект, колір, тілесність, гіперреальність, *Sin City*.

* Владислав Галстян / Vladyslav Halstyan, аспірант кафедри теоретичної і практичної філософії професора Й. Б. Шада (Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна м. Харків, Україна)

diroxik@gmail.com

ORCID: 0009-0007-1193-2750

**FRAME AS AFFECT, COLOR AS TRANSGRESSION:
VISUAL RHETORIC IN NOIR AESTHETICS**

V. S. Halstyan

The article explores the philosophical potential of visual rhetoric based on the graphic novel Sin City and its film adaptation. In the context of the global "pictorial turn", where images acquire the status of independent discursive statements, the author analyzes the transformation of traditional rhetorical means in the visual plane. The theoretical basis of the study synthesizes concepts such as: R. Barthes' "punctum" as a point of direct affective impact; J. Baudrillard's "simulacrum" for understanding the hyperreality of the screen world; G. Deleuze's "movement-image" and "time-image" as models of visual thinking; J. Rancière's "distribution of the sensible" for the political analysis of aesthetics; M. Merleau-Ponty's phenomenology of embodied perception; and W. J. T. Mitchell's theory of "image agency". The author reveals how the specific black-and-white aesthetic of Sin City with rare color accents functions not as a stylistic device, but as a radical rhetorical strategy. Color here becomes a "crime" – a transgressive act that violates the monochrome order, creating intense affective epicenters (Goldie's red shoes, Yellow Bastard's yellow skin). Appealing to G. Agamben's concept of "profanation", the author demonstrates how the limited use of color sacralizes it, transforming it into a sign of violence or desire. The methodological toolkit includes interdisciplinary, hermeneutic, and comparative approaches, allowing for the examination of individual visual elements (light/shadow, composition, fragmentation of bodies) as rhetorical figures with their own argumentative power. A comparison with other graphic novels (Maus by A. Spiegelman, Watchmen by A. Moore) highlights the radicality of Sin City's visual expression. The conclusions assert that the visual rhetoric of Sin City creates a specific type of "philosophy of events" (Deleuze), where images do not represent reality but directly generate affective experience, bypassing rational reflection. "Frame as affect" indicates the ability of the visual to create intensities that precede meaning, changing not only aesthetic perception but also the viewer's ethical position through "embodied co-existence" (Merleau-Ponty) with the image. The study opens new perspectives for the analysis of contemporary visual culture, demonstrating how graphic narratives can develop autonomous forms of philosophical thinking.

Keywords: visual rhetoric, graphic novel, noir, simulacrum, affect, color, embodiment, hyperreality, Sin City.

У світі, де візуальне витісняє вербальне, де зображення стають не просто ілюстраціями, а самостійними висловлюваннями, **актуальність філософського дослідження** візуальної риторики як дисципліни, що вивчає переконуючу силу образів, зростає експоненційно. Сучасна культура демонструє безпрецедентне зміщення у бік візуального сприйняття, і це вимагає нових методологічних підходів і теоретичних моделей для аналізу. Графічні романи, що давно вийшли за межі дитячої літератури і перетворилися на складні багатопланові тексти, представляють особливий інтерес як об'єкти, де візуальне висловлювання набуває майже філософського статусу.

Проблема сприйняття та інтерпретації візуальних риторичних прийомів у графічних романах та їх

екранізаціях залишається недостатньо вивченою у вітчизняному науковому дискурсі, особливо в контексті філософії образу та постмодерністської естетики. Фільм Sin City (реж. Ф. Міллер і Р. Родрігес) представляє в цьому контексті унікальний матеріал для дослідження, оскільки демонструє радикальну вірність графічній основі та створює граничну форму візуального висловлювання, де кожен кадр функціонує як самостійна риторична фігура.

Ступінь розробки проблеми візуальної риторики в сучасному науковому дискурсі характеризується міждисциплінарним підходом, що поєднує класичну риторику, семіотику, теорію візуального сприйняття та медіа-дослідження. Теоретичну основу для аналізу візуальної риторики закладено у працях Ролана Барта. В роботі "Mythologies" [2] він розглядав

зображення як структуру міфу, здатну передавати ідеологічні повідомлення поза вербальним текстом. Не менш важливою є його концепція "punctum" – точки візуального впливу, що вражає глядача безпосередньо – розвинута в "Camera Lucida" [3], яка особливо релевантна для аналізу графічних романів. Не менш важливими є праці Маршалла Маклюєна, який розглядав медіа як "розширення людини" і наголошував на тому, як форма повідомлення впливає на його зміст [14]. Його знаменита теза "медіум і є повідомленням" знаходить яскраве підтвердження у візуальній риторичі Sin City, де сама форма представлення стає аргументом і змістом. А Мітчелл розвинув дискусію про "поворот до образу" (pictorialturn) у сучасній культурі та філософії, запропонувавши розглядати зображення не як пасивні об'єкти, а як активних агентів, що мають власні "бажання" і здатні впливати на глядача. Його праця "What Do Pictures Want?" [19] представляє особливу цінність для розуміння того, як візуальні елементи графічного роману можуть функціонувати як самостійні риторичні акти.

Приблизно в той самий час Гюнтер Кресс і Тео ван Левен запропонували граматику візуального дизайну, що дозволяє аналізувати зображення як структуровані повідомлення з власним синтаксисом і семантикою [12]. Їхній підхід дозволяє розглядати композицію, колір, ракурс та інші візуальні елементи як значущі компоненти риторичного висловлювання. А повернення до концепту образу у працях Жюльєна Дельоза, (особливо його концепція "образу-руху" [7] та "образу-часу" [8] в кіно), пропонує продуктивний підхід до аналізу динамічних зображень як форм мислення, а не просто репрезентацій.

Дельозівське розуміння кіно як філософії в дії може бути екстрапольоване на графічний роман та його екранізацію як форми візуального мислення. Жан Бодрійєр зі своєю теорією симулякрів [4] дозволяє по-новому осмислити естетику Sin City, де візуальні образи функціонують як

знаки, що відсилають не до реальності, а до інших знаків, створюючи гіперреальність, що має власну логіку і переконливість. Sin City постає як досконалий приклад бодрійєрівського симулякру, де "карта передуює території" – графічний стиль не відображає світ, а конструює його згідно власної логіки репрезентації. Суттєвим доповненням до теоретичного фундаменту аналізу візуальної риторики стали праці Моріса Мерло-Понті, який розвинув феноменологічну концепцію сприйняття. Хоча в "Phenomenology of Perception" [15] він заклав основи розуміння зору як тілесної активності, саме в пізнішій праці "The Visible and the Invisible" [16] розроблено концепцію "плоті світу" (chairdumonde), яка дозволяє розглядати візуальне не як пасивне спостереження, а як активне тілесне співбуття з образом. І Жак Рансьєр із його концепцією "розподілу чуттєвого" [23] дозволяє розглядати візуальну риторичу в політичному вимірі, як практику встановлення режимів видимості та невидимості, що формують наше сприйняття соціального простору. Ця перспектива особливо важлива для розуміння Sin City як висловлювання не лише про естетику, але й про владу, гендер та соціальні ієрархії. Додамо ще герменевтичний підхід Ганса-Георга Гадамера до інтерпретації мистецтва як діалогу між твором і реципієнтом [11] збагачує розуміння того, як графічний роман стає простором для співтворчості читача/глядача, який не просто споживає візуальний наратив, але активно конструює його смисл. І нарешті, дослідження Жоржа Діді-Юбермана [9] та Джорджо Агамбена [1] щодо зображення як простору становлення суб'єктивності відкривають нові перспективи для аналізу того, як візуальна риторика не просто переконує, але й формує суб'єкта сприйняття, встановлюючи особливий тип відносин з образом.

Метою статті є філософське осмислення візуальної риторики графічного роману Sin City та його екранізації як форми мислення, що

здатна здійснювати риторичний вплив, порівнянний (а іноді й перевершуючий) зі словесним. Дослідження спрямоване на виявлення механізмів, за допомогою яких візуальні елементи функціонують як риторичні фігури, аргументи і способи переконання.

Для досягнення цієї мети необхідно вирішити такі **завдання**:

1) розкрити теоретичні засади візуальної риторики як міждисциплінарної області дослідження;

2) проаналізувати філософський потенціал зображення як форми мислення;

3) дослідити специфіку візуальної риторики графічного роману як особливого медіа;

4) здійснити аналіз візуальних риторичних прийомів у фільмі *Sin City* як граничної форми візуального висловлювання.

Візуальна риторика як дослідницьке поле виникає на перетині епістемологічних розривів – у точці, де класична риторика визнає кризу вербального, семіотика відкриває автономну логіку знаку, феноменологія сприйняття виявляє тілесні модуси візуального, а медіа-теорія переосмислює саму природу комунікативного акту. У цій точці напруження відбувається не просто методологічний зсув, а фундаментальна трансформація самого розуміння переконання як онтологічної категорії. Якщо традиційна риторика постулювала логосцентричний примат слова як інструменту аргументації, то візуальна риторика здійснює радикальний жест деконструкції цієї ієрархії, виявляючи в образі не репрезентацію смислу, а його безпосереднє конституювання, не ілюстрацію аргументу, а його афективну присутність.

Зображення в такій перспективі постає не як об'єкт для інтерпретації, а як специфічний модус буття, що має власну структуру темпоральності, інтенціональності та перформативності. Воно не "говорить про", а "свідчить собою", не відсилає до смислу, а безпосередньо втілює його, створюючи те, що можна було б описати як "насичений

феномен" – явище, що перевищує будь-яку концептуальну рамку його схоплення.

Онтологічну організацію візуальної риторики визначає триада фундаментальних запитань, що перевизначають саму можливість риторичного акту: хто є суб'єктом висловлювання в режимі візуального (питання про децентрацію авторства); що конститується в полі видимості (питання про статус видимого/невидимого як політичного розподілу чуттєвого); і яким чином візуальні структури розгортаються не просто як перцептивні подразники, а як моделі мислення (питання про іконічне як форму філософствування).

Той, хто досліджує візуальну риторіку, опиняється в ситуації епістемологічного виклику – зіткнення не з лінійною прогресією аргументації, а з багатовимірною топологією сенсу, де переконує не послідовність тез, а інтенсивність афективного впливу. Колір тут функціонує не як властивість об'єкта, а як модальність присутності; форма – не як контур зображуваного, а як силове поле напрути; композиція – не як просторова організація, а як темпоральний ритм сприйняття; стиль – не як естетична надбудова, а як спосіб явленості смислу в чуттєвому.

Таким чином, візуальна риторика відкриває принципово новий горизонт розуміння переконання – не як раціонального впливу на розум через аргументацію, а як афективної події, що передує будь-якому дискурсивному осмисленню, не як переконування "в чомусь", а як перебування-під-впливом, де суб'єкт і об'єкт переконання виявляються залученими у спільний перформативний акт, що трансформує їх обох.

Новизна візуальної риторики полягає у тому, що вона дозволяє розглядати зображення не як пасивний об'єкт споглядання, а як активний суб'єкт переконання. Візуальний аргумент – це зображення, яке не просто показує, але переконує. Воно може використовувати фігури: гіперболу (надмірність), метонімію (заміщення), іронію, оксиморон та інші, але вже не у вербальній, а у візуальній площині.

Тому візуальна риторика – це мова образів, що має свою граматику і логіку переконання, і розуміння її – необхідний крок для аналізу таких медіатекстів, як графічні романи та їх аудіовізуальні адаптації.

Говорити про зображення як форму мислення – все одно що обговорювати можливість філософії без мови. На перший погляд – провокація. Однак сучасна філософія зображення давно кинула виклик логоцентризму: мислення, виявляється, може розгортатися не в лінійності висловлювання, а у спалаху, контрасті, навіть візуальному шоці.

Образ не просто ілюструє або підміняє вербальну думку. Він здатний викликати філософську реакцію, обходячи когнітивний фільтр раціонального сприйняття. Жан Бодрійяр описував це як симулякр другого порядку: зображення, яке не приховує істину, а стверджує її відсутність [4]. Дельоз же наполягав, що образ (у кіно, у коміксі, у мистецтві) сам по собі володіє мисленням – складками, інтенсивностями, напруженнями [9].

У світі концепцій Моріса Мерло-Понті, сприйняття постає як тілесне співбуття з образом: ми не просто бачимо зображення, ми присутні в ньому [16]. Зір стає актом соприсутності, а не дистанційованого аналізу – зображення торкається нашої тілесності, моделює нашу зорову інтенцію. Ця феноменологічна перспектива дозволяє побачити в графічному романі не просто послідовність кадрів, а простір тілесного залучення, де читач/глядач переживає візуальне на рівні власної чуттєвості.

Жак Рансьєр, розмірковуючи про політику образу, стверджував, що кожен візуальний акт – це перерозподіл видимого й невидимого [23]. Графічна історія таким чином не лише транслює сюжет, а й визначає хто може бути побачений і в якій формі – отже, вона встановлює режими бачення, в яких розгортається нова політика сприйняття. Sin City у цьому контексті постає як радикальний політичний акт, що переозначає видиме через контраст, тінь, фрагментацію тіла.

Ганс-Георг Гадамер підкреслював, що образ – це не дзеркало, а виклик інтерпретації, момент герменевтичного напруження, де сенс не передається, а народжується у зустрічі поглядів – образу та глядача [11]. У цьому контексті кожна панель графічного роману – це акт запрошення до діалогу, у якому межа між мовчазним і висловленим стирається. Це особливо актуально для Sin City, де недовомленість, символічна глибина тіні, стає простором для герменевтичного пошуку.

І нарешті, з перспективи Жоржа Діді-Юбермана [9] або Джорджо Агамбена [1], зображення постає як місце становлення суб'єкта. Не через дискурс, а через впізнавання себе в межовому, кризовому образі. Візуальна риторика не тільки впливає – вона конститує. Гіперболізовані тіла Sin City в цьому сенсі не просто стилістичний прийом, а виклик суб'єктивності глядача, змушеного співвідносити власну тілесність з межовими формами візуального.

У чому полягає фундаментальна проблематика візуального мислення? Не в його периферійності щодо логоцентричної традиції, а в його онтологічній трансгресивності. Візуальне мислення представляє собою радикальний виклик європейській епістемологічній традиції, оскільки воно підриває саму можливість дистанції між суб'єктом і об'єктом пізнання – ту дистанцію, що лежить в основі картезіанської парадигми раціональності. У режимі візуального істина не верифікується, а інтенсифікується; доведення поступається місцем безпосередності афективного впливу, що передує будь-якій дискурсивній артикуляції.

Небезпека візуального мислення для традиційної філософії полягає в тому, що воно не прагне до репрезентації істини, а маніфестує її в режимі чуттєвої присутності, що не піддається редукції до концептуальних схем. Воно функціонує не в модусі алетейї як відкриття прихованого, а в модусі події, що конститує поле видимості й, одночасно, власний суб'єкт сприйняття. Це не стільки

думка "про" щось, скільки думка, що розгортається "в" самому акті візуального переживання, мислення, іманентне самому досвіду споглядання.

Графічний наратив, у світлі цієї онтологічної апорії, постає не просто як форма репрезентації, а як специфічний модус філософствування – не через поняття, а через інтенсивності, не через діалектику тези й антитези, а через монтаж і контраст, не через лінійну аргументацію, а через констеляцію візуальних образів, що створюють власну герменевтичну топологію. Цей модус філософствування принципово несумірний з традиційними інструментами епістемології, оскільки він не підкоряється логіці доведення, а функціонує в порядку свідчення.

Така трансгресія епістемологічних меж відкриває простір для того, що Жиль Дельоз і Фелікс Гваттарі назвали б "номадичним мисленням" – мисленням, що рухається не від тези до висновку, а через серію інтенсивностей, що маркують не стільки смислові зони тексту, скільки афективні плато візуального досвіду. У цьому просторі ми стикаємося не з агоном аргументів, а з хіазмом погляду і видимого, де суб'єкт не стільки пізнає об'єкт, скільки конститується разом з ним у спільній події бачення.

Таке мислення ближче до того, про що писав Ліотар: дискурс, у якому свідчить не розум, а тіло. Або Дельоз, який стверджував, що філософія – це створення понять, але образ може бути способом їх афективної активації [8]. У цьому сенсі графічна історія наближається до філософії подій, а не сутностей. Це філософія, яку не можна прокоментувати, але можна тільки пережити. Вона не вимагає трактування – вона вимагає внутрішнього відгуку, шоку, зупинки, тривожного впізнавання.

Графічний роман постає як гетерогенна комунікативна система, що трансцендує дихотомію візуального та вербального, пропонуючи натомість поліфонічну єдність, де семантичне навантаження розподіляється між різними модальностями сприйняття. Це

не просто конвенціональна послідовність ілюстрованого наративу, а комплексна семіотична структура, в якій відбувається постійна осциляція між різними режимами означування: іконічним, індексальним та символічним. Панель тут функціонує не як рамка, а як онтологічний горизонт події, ракурс – не як точка зору, а як епістемологічна перспектива, колір – не як атрибут, а як інтенсифікація афекту, а ритм – не як формальний елемент, а як темпоральна архітектоніка досвіду.

Синтаксис графічного наративу конститується через серію розривів і з'єднань, пауз і прискорень, діалектику присутності та відсутності. У міжкадровому просторі (gutter) розгортається те, що можна було б назвати "порожнім місцем" тексту – зоною невизначеності, що активує співтворчість читача. "Тиша" панелі без тексту – це не відсутність висловлювання, а риторична фігура апосіопези (замовчування), що парадоксально артикулює невимовне через акт умовчання. Протиставлення та дублювання кадрів стає не простою технікою візуальної організації, а герменевтичною стратегією, що встановлює діалектичну напругу між окремими моментами наративу, створюючи те, що Вальтер Беньямін назвав би "діалектичним образом" – точкою конденсації історичного часу в моментальному спалаху впізнавання.

Для збагачення аналізу доцільно коротко звернутися до інших значимих графічних романів. Так, у "Maus" Арта Шпігельмана візуальна стилізація (євреї – миші, німці – коти) не тільки посилює алегоричний ефект, але й демонструє, як візуальна метафора може стати структурою історичної пам'яті [26]. У "Watchmen" Алана Мура і Дейва Гіббонса візуальний рівень підтримує складну іронію і деконструкцію супергеройного міфу: колір, ракурс, символіка об'єктів (наприклад, годинник Судного дня) виступають повноцінними носіями наративу [20].

Якщо теоретики візуальної риторики описують загальні механізми, то Sin City пропонує їх радикальну реалізацію,

де форма не лише передає зміст, але й конститує його. Sin City (Міллер, Родрігес, 2005) – не адаптація, а радикалізація графічного роману, де візуальна риторика стає автономною: форма не передає зміст, а конститує його. Як зауважив Бодрійяр [4], у гіперреальності симулякру "карта передує території" – і кожен кадр фільму є такою картою. Візуальна мова Sin City не служить смислу – вона сама є смислом. Тому в наступному розділі увага буде зосереджена саме на цій роботі як крайній точці візуальної аргументації.

Перша і найочевидніша особливість – контрастний чорно-білий стиль, з рідкісними кольоровими акцентами. Це рішення не тільки підкреслює нуарну атмосферу, але й служить риторичним пристроєм: колір стає знаком, подією, аргументом. Яскраві приклади – червоні туфлі Голді, жовта шкіра Жовтого Покидька, білосніжний дим – усе це не просто деталі, а смислові удари по глядацькому сприйняттю, які функціонують як риторичні фігури в контексті монохромного наративу.

Світло і тінь у Sin City стають інструментами філософії: вони не стільки зображують, скільки виводять персонажів на екран з небуття. Світловий контраст створює символічний вимір – персонажі ніби вирізані з міфу і пред'явлені глядачеві як архетипи, а не як особистості.

Композиція кадру у фільмі зберігає структуру панелі коміксу – звідси театральність, надмірність поз і рухів. Герої часто завмирають у кадрі, перетворюючись на живі скульптури – жест риторичний, постановочний, що викликає захоплення або відторгнення, але не байдужість.

Гіперболізація тіл і насильства – ще один аргумент фільму. Тіла тут майже нелюдські: вони непробивні, зламані, гіпермаскулінні або гіпержіночні. Насильство – не шок, а естетика. Це не стільки натуралізм, скільки візуальний екстремізм, риторика надмірності, де кожен удар – як знак оклику.

Голос за кадром – рідкісний вербальний елемент у фільмі – служить не стільки розповіддю, скільки ритмічною

партитурою. Він підкреслює візуальне, не замінюючи його, а супроводжуючи – як рефрен, як відлуння.

У Sin City ми стикаємося з феноменом, який можна визначити як повну онтологічну тотальність візуального висловлювання. Фільм здійснює радикальний жест самореференції, де риторика візуального постає не як спосіб передачі змісту, а як саме буття змісту в його безпосередній даності. Гегелівська діалектична єдність форми і змісту тут досягає свого абсолютного втілення: форма не просто відповідає змісту або адекватно його виражає – вона субстанційно тотожна йому. Від першого кадру з силуетом на даху до фінальної сцени прощання, візуальна мова фільму не репрезентує наратив, а конститує його в акті безпосередньої перцепції.

Стиль у цьому контексті перестає бути атрибутивною характеристикою твору і перетворюється на його субстанційну основу, на головного протагоніста кінодійства. Контрастна чорно-біла естетика з рідкісними кольоровими акцентами функціонує не як декоративний прийом, а як фундаментальна онтологічна мова, що визначає умови можливості будь-якого дієгетичного світу. Кожен візуальний елемент у фільмі не просто бере участь у конституюванні смислу – він сам є актом переконання, риторичним жестом, що не вимагає вербального підкріплення. Силуети фігур на контражурі, гіпертрофовані тіні, мінімалістичні деталі інтер'єру, нестандартні ракурси камери – всі ці елементи функціонують як завершені риторичні фігури, аналогічні метафорі, гіперболі, антитезі в традиційній риторичній. Наприклад, сцена, де тінь від жалюзі створює на обличчі Двайта паралельні смуги – це не просто візуальний прийом, а повноцінна метафора його внутрішньої роздвоєності, його ув'язнення у власному сумлінні.

Особливу роль відіграє селективне використання кольору на тлі монохромного наративу. Коли у кадрі з'являється колір – це не просто акцент, а те, що Ролан Барт мабуть назвав би *punctum* – точка найвищої

інтенсивності, що пронизує глядача безпосередньо, мінаючи рівень когнітивної рефлексії. Червоні губи Голді, лихвісна жовтизна Жовтого Покидька, блакитні очі Двайта – всі ці хроматичні прориви функціонують як своєрідні візуальні ентимеми, де частина аргументу залишається невисловленою, але від того не менш переконливою. В онтологічно монохромному світі Sin City колір стає ексцесом, надлишком, трансгресією – і саме тому набуває особливої риторичної сили. Навіть просторово-часова організація наративу підпорядкована цій тотальності візуальної риторики. Фрагментована структура фільму, де три основні новели переплітаються й перетинаються, працює не як формальний прийом, а як риторична стратегія, подібна до фігури анаколуфа – навмисного порушення синтаксичної структури. Це створює особливий режим сприйняття, де глядач змушений постійно реконструювати хронологію й каузальність подій, стаючи тим самим активним співучасником риторичного акту.

Таким чином, Sin City представляє собою граничний, майже лабораторний випадок візуальної риторики – точку найвищої концентрації риторичного потенціалу зображення. У цьому сенсі фільм можна розглядати як своєрідний *ars rhetorica* візуального – систематичний виклад принципів і прийомів переконання через образ, доведений до стану радикальної чистоти. Це робить його не просто унікальним об'єктом аналізу, але й своєрідною межею візуальної риторики як такої – точкою, де вона досягає повної самореалізації і водночас вичерпує себе в акті абсолютної самореференції.

Аналіз візуальної риторики графічного роману та його радикальної екранізації Sin City дозволяє зробити **висновок** про те, що візуальне висловлювання здатне не просто супроводжувати або посилювати вербальний наратив, а й виступати як самостійна, повноцінна аргументована форма мислення. В умовах візуального перенасичення сучасної культури такий тип риторики стає не винятком, а правилом.

Sin City демонструє граничний випадок візуального переконання – де кожен елемент композиції, світла, кольору, тілесності та монтажу працює як смисловий та емоційний тиск на глядача. Тут стиль – не прикраса, а структура аргументації; естетика – не оболонка, а механізм трансляції ідей і афектів.

Метафори "колір як злочин" та "кадр як афект" у назві статті – не просто провокаційні образи, а теоретично обґрунтовані концепти. "Колір як злочин" відсилає до профанаційного потенціалу кольору в монохромному просторі Sin City, що резонує з розумінням профанації у Джорджо Агамбена як жесту, що повертає до загального користування те, що було сакралізовано та відокремлено. Своєю чергою, "кадр як афект" апелює до дельозівського розуміння кінообразу як безпосередньої афективної сили, що передуює раціональній інтерпретації.

Попри чорно-білу естетику Sin City, справжня провокація полягає не лише в тому, що на екрані майже відсутній колір, а в тому, що він завжди загрожує з'явитися. Червона помада, жовта шкіра, синє світло – це не просто акценти. Це спалахи пригніченої барвистої реальності, яка проривається крізь ідеологію монохрому. Візуальна риторика фільму – це не стільки демонстрація контрасту, скільки репресія кольору як надлишку смислу.

Такий підхід змушує нас переосмислити феноменологію сприйняття кольору в кіно та графічному романі. Колір тут функціонує не як константа, а як подія – щось, що вторгається в монохромний світ і розриває його цілісність. Це нагадує теоретичні розробки Жоржа Діді-Юбермана щодо "розриву" у візуальному досвіді, коли образ раптом виходить за межі своєї репрезентативної функції і стає афективною силою.

Контрольована відсутність кольору створює особливий тип наративної напруги, який можна порівняти з літературним прийомом замовчування. Подібно до того, як пауза в мовленні може нести більше смислового навантаження, ніж слово, відсутність

кольору у Sin City стає красномовнішою за його присутність. Це свого роду апофатична естетика, яка визначає об'єкт через заперечення його атрибутів.

Ця ідея резонує з концепцією Мерло-Понті про "плоть світу", де суб'єкт і об'єкт сприйняття не просто взаємодіють, а взаємно конституують одне одного. Візуальна риторика Sin City не просто показує нам певний світ – вона змінює наш спосіб бачення за межами фільму. Таким чином, ми маємо справу не лише з естетичним, але й з етичним феноменом, адже зміна візуального сприйняття неминуче впливає на наше розуміння та інтерпретацію соціальної реальності.

Важливо розуміти, що подібний підхід до візуального матеріалу вимагає від дослідника не просто опису форми, а й усвідомлення того, як ця форма змушує думати. Риторика зображення – це щось більше, ніж ілюстрація: це стратегія, метод, провокація і акт філософської комунікації.

Графічні романи, і особливо такі візуально зухвалі проєкти, як Sin City, кидають виклик звичному поділу на форму і зміст. І в цьому виклику, можливо, головна перевага візуальної риторики як дослідницького підходу: вона змушує нас переглядати не тільки методи аналізу, але й саме поняття тексту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Agamben G. *Profanations* / transl. by J. Fort. New York: Zone Books, 2007. URL: https://monoskop.org/images/5/5e/Agamben_Giorgio_Profanations.pdf (дата звернення: 13.08.2025).
2. Barthes R. *Mythologies* / transl. by A. Lavers. New York: Hill and Wang, 1972. (Original work published 1957). URL: <https://archive.org/details/mythologiesrolan0000bart> (дата звернення: 13.08.2025).
3. Barthes R. *Camera Lucida: Reflections on Photography* / transl. by R. Howard. New York: Hill and Wang, 1980. URL: <https://archive.org/details/camerLucidarefl00bart> (дата звернення: 13.08.2025).
4. Baudrillard J. *Simulacra and Simulation* / transl. by S. Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. (Original work published 1981). URL: https://monoskop.org/images/9/9e/Baudrillard_Jean_Simulacra_and_Simulation_1994.pdf (дата звернення: 13.08.2025).
5. Bogost I. *The Cathedral of Computation*. *The Atlantic*. 15.01.2015. URL: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/01/the-cathedral-of-computation/384300/> (дата звернення: 13.08.2025).
6. Crowther P. *The Emergence of Digital Art*. *Digital Art, Aesthetic Creation*. New York: Routledge, 2019. P. 36–63. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780429467943-4> (дата звернення: 13.08.2025).
7. Deleuze G. *Cinema 1: The Movement-Image* / transl. by H. Tomlinson, B. Habberjam. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986. URL: https://monoskop.org/images/3/3e/Deleuze_Gilles_Cinema_1_The_Movement-Image.pdf (дата звернення: 13.08.2025).
8. Deleuze G. *Cinema 2: The Time-Image* / transl. by H. Tomlinson, R. Galeta. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989. URL: https://monoskop.org/images/4/46/Deleuze_Gilles_Cinema_2_The_Time-Image.pdf (дата звернення: 13.08.2025).
9. Didi-Huberman G. *Confronting Images: Questioning the Ends of a Certain History of Art* / transl. by J. Goodman. University Park: Penn State University Press, 2005. (Original work published 2000).
10. Diodato R. *Virtual Reality and Aesthetic Experience*. *Philosophies*. 2022. Vol. 7, № 2. P. 29–30. DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7020029> (дата звернення: 13.08.2025).

11. Gadamer H.-G. *Truth and Method* / transl. by J. Weinsheimer, D. Marshall. London: Continuum, 1989. (Original work published 1960). URL: <https://archive.org/details/truthmethod0000gada> (дата звернення: 13.08.2025).
12. Kress G., van Leeuwen T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2nd ed. London: Routledge, 2006.
13. McCarthy J. *What Is Artificial Intelligence?* *Stanford University*. 2007. URL: <http://jmc.stanford.edu/articles/whatisai/whatisai.pdf> (дата звернення: 13.08.2025).
14. McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge, MA: MIT Press, 1994. (Original work published 1964). URL: <https://archive.org/details/understandingmed00mclu> (дата звернення: 13.08.2025).
15. Merleau-Ponty M. *Phenomenology of Perception* / transl. by C. Smith. London: Routledge, 1962.
16. Merleau-Ponty M. *The Visible and the Invisible* / transl. by A. Lingis. Evanston: Northwestern University Press, 1968. (Original work published 1964).
17. Miller F. *Sin City: The Hard Goodbye*. Milwaukie, OR: Dark Horse Comics, 1991.
18. Miller F. (Director), Rodriguez R. (Director). *Sin City* [Film]. USA: Dimension Films, 2005.
19. Mitchell W. J. T. *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago: University of Chicago Press, 2005.
20. Moore A., Gibbons D. *Watchmen*. New York: DC Comics, 1987.
21. Mutibwa D. Contemporary Expressions of Arts and Culture as Protest: Consonance, Dissonance, Paradox and Opportunities for Community Development? *Arts, Culture and Community Development*. Bristol: Policy Press, 2021. P. 89–110. DOI: <https://doi.org/10.1332/policypress/9781447340508.003.0006> (дата звернення: 13.08.2025).
22. Ramsay S. Programming with Humanists: Reflections on Raising an Army of Hacker-Scholars in the Digital Humanities. In: Hirsch B. (ed.). *Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics*. Cambridge: Open Book Publishers, 2012. P. 227–239. DOI: <https://doi.org/10.11647/OBP.0024.09> (дата звернення: 13.08.2025).
23. Rancière J. *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible* / transl. by G. Rockhill. London: Continuum, 2004.
24. Schiuma G. Arts Catalyst of Creative Organisations for the Fourth Industrial Revolution. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*. 2017. Vol. 3. № 1. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40852-017-0072-1> (дата звернення: 13.08.2025).
25. Shanken E. Contemporary Art and New Media. In: Shanken E. (ed.). *A Companion to Digital Art*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc., 2016. P. 461–481. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch21> (дата звернення: 13.08.2025).
26. Spiegelman A. *Maus: A Survivor's Tale*. Vol. I: *My Father Bleeds History*. New York: Pantheon Books, 1986.

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Agamben, G. (2007). *Profanations* / transl. by J. Fort. New York: Zone Books. URL: https://monoskop.org/images/5/5e/Agamben_Giorgio_Profanations.pdf (last accessed: 13.08.2025) (in English).
2. Barthes, R. (1972). *Mythologies* / transl. by A. Lavers. New York: Hill and Wang. (Original work published 1957). URL: <https://archive.org/details/mythologiesrolan0000bart> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
3. Barthes, R. (1980). *Camera Lucida: Reflections on Photography* / transl. by R. Howard. New York: Hill and Wang. URL: <https://archive.org/details/cameralucidarefl00bart> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
4. Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* / transl. by S. Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press. (Original work published 1981). URL:

- https://monoskop.org/images/9/9e/Baudrillard_Jean_Simulacra_and_Simulation_1994.pdf (last accessed: 13.08.2025) (in English).
5. Bogost, I. (2015). The Cathedral of Computation. *The Atlantic*. URL: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/01/the-cathedral-of-computation/384300/> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
6. Crowther, P. (2019). The Emergence of Digital Art. *Digital Art, Aesthetic Creation*. P. 36–63. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780429467943-4> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
7. Deleuze, G. (1986). Cinema 1: The Movement-Image / transl. by H. Tomlinson, B. Habberjam. Minneapolis: University of Minnesota Press. URL: https://monoskop.org/images/3/3e/Deleuze_Gilles_Cinema_1_The_Movement-Image.pdf (last accessed: 13.08.2025) (in English).
8. Deleuze, G. (1989). Cinema 2: The Time-Image / transl. by H. Tomlinson, R. Galeta. Minneapolis: University of Minnesota Press. URL: https://monoskop.org/images/4/46/Deleuze_Gilles_Cinema_2_The_Time-Image.pdf (last accessed: 13.08.2025) (in English).
9. Didi-Huberman, G. (2005). Confronting Images: Questioning the Endsof a Certain History of Art / transl. by J. Goodman. University Park: Penn State University Press. (Original work published 2000) (in English).
10. Diodato, R. (2022). Virtual Reality and Aesthetic Experience. *Philosophies*. Vol. 7, № 2. P. 29–30. DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7020029> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
11. Gadamer, H.-G. (1989). Truth and Method / transl. by J. Weinsheimer, D. Marshall. London: Continuum. (Original work published 1960). URL: <https://archive.org/details/truthmethod0000gada> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
12. Kress, G., van Leeuwen, T. (2006). Reading Images: The Grammar of Visual Design. 2nd ed. London: Routledge (in English).
13. McCarthy, J. (2007). What Is Artificial Intelligence? *Stanford University*. URL: <http://jmc.stanford.edu/articles/whatisai/whatisai.pdf> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
14. McLuhan, M. (1994). Under standing Media: The Extensions of Man. Cambridge, MA: MIT Press. (Original work published 1964). URL: <https://archive.org/details/understandingmed00mclu> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
15. Merleau-Ponty, M. (1962). Phenomenology of Perception / transl. by C. Smith. London: Routledge (in English).
16. Merleau-Ponty, M. (1968). The Visible and the Invisible / transl. by A. Lingis. Evanston: Northwestern University Press (Original work published 1964) (in English).
17. Miller, F. (1991). Sin City: The Hard Goodbye. Milwaukie, OR: Dark Horse Comics (in English).
18. Miller, F. (2005). (Director), Rodriguez R. (Director). Sin City [Film]. USA: Dimension Films (in English).
19. Mitchell, W. J. T. (2005). What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images. Chicago: University of Chicago Press (in English).
20. Moore, A., Gibbons, D. (1987). Watchmen. New York: DC Comics (in English).
21. Mutibwa, D. (2021). Contemporary Expressions of Arts and Cultureas Protest: Consonance, Dissonance, Paradox and Opportunitiesfor Community Development? *Arts, Cultureand Community Development*. Bristol: Policy Press. P. 89–110. DOI: <https://doi.org/10.1332/policypress/9781447340508.003.0006> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
22. Ramsay, S. (2012). Programming with Humanists: Reflections on Raising an Army of Hacker-Scholars in the Digital Humanities. In: Hirsch B. (ed.). *Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics*. Cambridge: Open Book Publishers. P. 227–239. DOI: <https://doi.org/10.11647/OBP.0024.09> (last accessed: 13.08.2025) (in English).

23. Rancière, J. (2004). *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible* / transl. by G. Rockhill. London: Continuum (in English).
24. Schiuma, G. (2017). Arts Catalyst of Creative Organisations for the Fourth Industrial Revolution. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*. Vol. 3. № 1. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40852-017-0072-1> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
25. Shanken, E. (2016). Contemporary Art and New Media. In: Shanken E. (ed.). *A Companion to Digital Art*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.. P. 461–481. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch21> (last accessed: 13.08.2025) (in English).
26. Spiegelman, A. (1986). *Maus: A Survivor's Tale. Vol. I: My Father Bleeds History*. New York: Pantheon Books (in English).

Receive: August 21, 2025

Accepted: September 14, 2025