**Міністерство освіти і науки, молоді та спорту України**

**Управління освіти і науки, молоді та спорту Кіровоградської облдержадміністрації**

**Кіровоградська Мала академія наук учнівської молоді**

 Відділення: мовознавства

 Секція: іспанська мова

**Лінгвістичні особливості коміксів як особливого типу текстів**

Роботу виконала:

Єлизавета Демченко

учениця 11-В класу

Навчально-виховного комплексу “Олександрійський колегіум – спеціалізована школа”

Наукові керівники:

Бондаренко Катерина Леонідівна,кандидат філол. наук, доцент кафедри перекладу, прикладної та загальної лінгвістики Кіровоградського державного педагогічного університету імені

Володимира Винниченка,

Балуба Олена Анатоліївна,

вчитель іспанської мови

вищої категорії

 НВК “ЗНЗ І-ІІІ ступенів №9 –

 спеціалізована школа”

Олександрійської міської ради

Олександрія – 2018

**ПЛАН**

**Вступ …………………………………………………………………………………3**

**Розділ 1. Комплексний аналіз поняття “комікс”……………………………….6**

* 1. **Комікс як тип дискурсу……………………………………………………..7**
	2. **Аналіз структурних елементів коміксу ….…………………….…..……11**

**Висновки до розділу 1…………………….…………………………………......15**

**Розділ 2. Лінгвістичні характеристики коміксу………………………………16**

**2.1.Американські комікси іспанською мовою: лінгвістичні характеристики…………………………………………………………….…..….21**

**Висновки до розділу 2 ……………………………………………………………24**

**Висновки…………………………………………………………………………..25Додатки……………………………………………………………………………..26**

**Список використаної літератури………………………………………………..30**

**Вступ**

Мистецтво нерідко зверталося до “низьких жанрів” ‒ від лубка до рекламної стилістики. Комікс, що з'явився як жанр на початку XX століття і використовувався газетами для залучення іммігрантів, які погано знали англійську, еволюціонував до культового явища в Америці і повноправно визнаного жанру мистецтва в Європі. А.Сонін дає офіційне визначення коміксу, яке, однак, не можна назвати універсальним: “Комікс ‒ графічно-оповідний жанр, серія малюнків з короткими текстами, що утворює чітку розповідь “ [14]. По суті, комікси ‒ це вид мистецтва, що обов'язково включає такі елементи: розповідь, закладена серією картинок, постійний склад героїв, і включення діалогічного і / або монологічного тексту в саму рамку картинки. Перший американський комікс “Ведмежата і тигр” вийшов в 1892 році в журналі “The San Francisco Examiner”. У XX ст. комікс став одним з популярних жанрів масової культури. До цього часу комікси в основному втратили комічність, за яку отримали назву. Основним жанром коміксів стали пригоди: бойовики, детективи, жахи, фантастика, історії про супергероїв. Перші серйозні кроки у розвитку мистецтва граф ічних новел і коміксів були зроблені на початку XX століття, в пошуках нових шляхів графічної і візуальної комунікації і самовираження. Спочатку комікси носили виключно гумористичний характер. Багато в чому це пояснюється етимологією англійського слова, яке визначило їх назву. У корені ця ситуація змінилася в червні 1938 року, коли в США з'явився персонаж Супермен (англ. Superman). Це було початком так званого Золотого століття, що тривав з 1938 по 1956 роки. У цей період було створено понад 400 супергероїв. Однак, саме з тих пір з’явився новий і до цього дня популярний і головний напрямок в коміксах ‒ супергерої і нові світи.

Швидкий розквіт обмеженого з технічної точки зору жанру став можливий завдяки ряду факторів, що сприяли найбільш адекватному сприйняттю коміксу масами. В якості основного фактору слід назвати соціальний, так як комікс, в першу чергу, орієнтований на масову свідомість і акумулює соціокультурні контексти [8]. В час неймовірно швидкої глобалізації комікс є важливою складовою міжкультурної комунікації. Він дозволяє побачити спільне та відмінне у житті різних людей через призму використання мовлення та моделювання поведінки типового героя у типовій ситуації.

**Актуальність** обраноїтемиобумовлена тим, що комікс став важливою частиною щоденного життя людей. І саме через дослідження вербальної складової коміксу можна краще виявити спільне та відмінне в житті й поведінці людей.

**Об’єкт дослідження:** текстова частина коміксів із серії Marvel “Civil War”.

**Предмет дослідження:** лінгвістичні експресивні засоби, використані в іспанській версії серії коміксів Marvel “Civil War”.

**Матеріалом дослідження** є англійська (оригінальна) та іспанська версія коміксів із серії Marvel “Civil War” загальним обсягом 100 коміксів. Буквений текст, як мовна єдність у рамках коміксу поділяється на два підвиди: мову автора (яка містить титри, коментарі і заголовки) та мова героїв. Спеціальний простір, у якому вміщена мова героїв, являє собою “хмарку”, в якому міститься репліка персонажа. Даний простір у різних дослідженнях називають філактером і найчастіше він виходить від голови героя. Даний елемент є основним в коміксі, адже він є найбільш використовуваним ідеографічним згаком у коміксі.

**Метою дослідження** є аналіз лінгвістичних засобів, які використовуються в коміксах як особливому типі текстів.

Для досягнення поставленої мети були визначені такі **завдання дослідження:**

* схарактеризувати дискурс коміксів як особливий жанр літератури;

визначити лінгвістичні та екстралінгвістичні характеристики коміксів як креолізованих текстів;

* з’ясувати специфіку перекладу коміксів з англійської мови іспанською.

**Основними методами** під час роботи над дослідженням є метод аналізу і опису, метод ідентифікації, метод дедукції, метод порівняння.

**Розділ 1. Комплексний аналіз поняття “комікс”**

Існує багато визначень коміксу, всі вони в цілому зводяться до того, що комікс — це серія зображень, в якій розповідається якась історія. Комікс — це єдність оповідання і візуальної дії. Євген Козлов, автор книги "Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф", пропонує коротке визначення "послідовні зображення", і повніше — "суміжні малюнки та інші зображення у смисловій послідовності" [12]. У коміксах не обов'язково присутній текст, існують і «німі» комікси з інтуїтивно зрозумілим сюжетом. Слова автора зазвичай поміщають над, або під кадрами коміксу. Стандартний комікс має розмір 17х26 см. Комікси можуть бути будь-якими і за літературним жанром, і за стилем малювання. У вигляді коміксів адаптуються навіть твори класиків літератури. Але історично склалося, що найпоширеніші жанри коміксу — [пригоди](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%B3%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%B8%D1%86%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BB%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0) та [карикатура](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0). Цей стереотип довго псував репутацію коміксів. Малюнок у коміксах має деяку частку умовності. Він спрощується для швидкості малювання і зручності сприйняття та ідентифікації читача з персонажем. Комікс тісно пов'язаний з кіно, і особливо з мультиплікацією. Як відзначає все той же Козлов, "Фільм на плівці — це дуже повільний комікс. Простір для коміксу означає те саме, що час для фільму" [12]. В англійській мові, слово «cartoon» — «карикатура» може означати і комікс, і мультфільм. В основі ж практично всіх японських мультфільмів [«аніме»](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B5) лежить екранізація японських коміксів [«манга»](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%B0).

* 1. **Комікс як тип дискурсу**

Дискурс ‒ категорія лінгвістики тексту, тісно пов'язана з поняттями мова і текст. Термін “дискурс” допомагає відобразити в єдиному образі мову, що породжується в особливих умовах, яка пов'язана з комунікативними умовами цього породження. Згідно з Є.С.Кубряковою, дискурс визначається “як така форма використання мови в реальному часі, яка відображає певний тип соціальної активності людини, створюється в цілях конструювання особливого світу (або його образу) за допомогою його детального мовленнєвого опису і є в цілому частиною процесу комунікації між людьми, що характеризується, як і кожен акт комунікації, учасниками комунікації, умовами її здійснення і її цілями” [13]. Є.С.Кубрякова виділяє такі властивості дискурсу, як його інтеракціональність (дискурс, по суті, являється однією з форм спілкування людей) й інтенціональність (так як при його характеристиці визначна роль відводиться виконавцям – відправникам й отримувачам) [13]. Для побудови й відображення в дискурсі одного з “можливих світів” використовуються особливі лінгвістичні методи. Мовні форми, з яких будується дискурс, допомагають при його сприйнятті зрозуміти, що висловлено ними на трьох рівнях – семантичному (наприклад, учасники описуваних, присутніх об’єктів, обставини виконуваної дії), прагматичному й інтеракціональному. Весь процес розуміння дискурсу можна вважати інференційним, тобто побудованим на висновках адресата мовлення, який на основі знань мови й світу догадується про те, що не виражено в буквальному значенні мовних форм [1]. Враховуючи зовнішньо- й внутрішньотекстові характеристики мовлення,
В.І. Карасик пропонує наступну класифікацію категорій дискурсу: 1) конститутивні, що дозволяють відрізнити текст від інших типів мовлення (відносна оформленість, тематична, стилістична й структурна єдність і закінчення за змістом): “We have bigger fish to fry” ̶ “ tenemos un pez mayor del que ocuparnos”;

2) жанрово-стилістичні, що характеризують тексти в плані їх відповідності функціональним різновидам мовлення (приналежність до певного стилю, ступінь ампліфікації / компресії): “Whoooaaaa” ̶ “Guuooooo”; 3) змістові (семантико-прагматичні), що розкривають сенс тексту
(адресативність, образ автора, інформативність, модальність, інтерпретацію, інтертекстуальну орієнтацію) “Casualties number in the hundreds” – “las víctimas se contaron por cientos” ;

 4) формально-структурні, що характеризують спосіб організації тексту (композиція, подільність, когезія). Кожна з названих категорій є рубрикою для більш поглиблених категорій (наприклад, можливість інтерпретації, що проявляється як точність, ясність, глибина, експлікативність / імплікативність) [10]. Конститутивні категорії дискурсу пов’язані з принципами вдалого спілкування (дані характеристики підлягають розумінню лише в випадку комунікативного збою). Тематична, стилістична і структурна єдність дискурсу є його конститутивною ознакою [10]. Такий критерій, як самовираження автора, дозволяє протиставити художньо-орієнтовані види спілкування. Художньо-орієнтоване спілкування пересікається з особистісно-орієнтованим, так як саме в мистецтві відбувається найповніше саморозкриття особистості [10]. Перед тим, як означити комікс як особливий вид дискурсу, слід дати йому визначення. Комікс визначається як особливий спосіб оповідання, текст якого представляє собою послідовність кадрів, що містять, окрім малюнка, вербальне відтворення, що переважно передає діалог персонажів і взяте в спеціальну рамку. Малюнок і закладений в нього вербальний текст створюють органічне змістовне ціле [14]. Під вербальними компонентами розуміємо буквений текст, всю мовленнєву єдність в рамках коміксу. Серед них виділяється два підвиди: мова автора і мова персонажів [11]. Невербальні компоненти містять в собі графіку коміксу (послідовність малюнків) і параграфіку. Основа паралінгвістичних засобів, використовуваних в коміксі, може бути як мовною, так і немовною. Наприклад, на мовній основі функціонує стилістичне вживання прописної букви і розділових знаків, а на немовній – розміщення тексту на площині, використання кольору й шрифтів [11]. Завдяки взаємодії в ньому вербальних і невербальних компонентів, комікс поєднує в собі високий об’єм інформації, розрахованої на максимально просте сприйняття. Основною ціллю об’єднання лінгвістичних і екстралінгвістичних факторів є вплив на реципієнта. Як й інші тексти, пов’язані з наочною агітацією, комікс призначений для швидкої й ефективної передачі повідомлення. З моменту виникнення коміксу в якості основної форми його поширення
використовувалися періодичні видання, що орієнтувало його на найширшу аудиторію. В зв’язку з вищесказаним варто відмітити, що комікс, як і дискурс, розвивався в антропоцентричних традиціях як особливий тип впливу на людину. Тож комікс можна віднести до різновиду художнього дискурсу. Література, як й інші види мистецтва, – це особлива комунікативна сфера, що потребує взаємодії двох особистостей – автора й реципієнта (в даному випадку читача). Художній текст стає дискурсом, як тільки читач занурюється в
читання й починає взаємодіяти з автором. Художній дискурс варто розуміти як послідовний процес взаємодії тексту й реального читача, який враховує, або порушує “вказівки” автора, додаючи в текст інформацію, яка була відома або не відома письменнику, в умовах певної комунікативної ситуації й екстралінгвістичних факторів. Тексти художньої літератури – тексти з явно неоднозначною інтерпретацією. Така категорія дискурсу, як імплікативність, наявність непрямого сенсу, проявляється і в коміксі як підтекст. Характерною особливістю художнього дискурсу в цілому і, особливо, художнього дискурсу в виді коміксу, являється створення образу як особливого засобу висловлення змісту. Художній образ – це завжди відтворення окремих явищ дійсності в їх конкретно-почуттєвих індивідуальних деталях. Образ – це певний “першоелемент” створеної художником віртуальної “дійсності” його творіння [13]. Предметом художнього зображення дослідження в мистецтві є людина. Л.І.Тимофеєв відмічав, що “характерною рисою мистецтва є те, що воно синтетичне, тобто відображає життя цілісно, у взаємовідносинах різноманітних її сторін”. Кажучи про синтетичність в мистецтві, мається на увазі можливість звернення мистецтва до будь-якого боку людського життя в усій його багатогранності і протиріччях [13]. Художнє відтворення, типологію якого відображає й комікс, представляє собою систему наступних взаємопов’язаних рівнів:

1)сюжетно-композиційний рівень;

2)просторово-часовий рівень (хронотоп);

3)рівень системи образів;

4)стилістичний рівень;

5) ідейно-філософський рівень (як “вищий” у творі) [13].

Образ автора художнього твору – це певний “формальний замінник автора” (М.М. Бахтин), що визначає його позицію для бачення світу у відповідності з творчими цілями, ідеєю даного твору [13]. Говорячи про комікс, як про дискурс, слід додати, що в нього, на відміну від художнього дискурсу, особливий суб’єкт – автор тексту й художник. Жанрова різноманітність коміксу, як і творів художньої літератури, дуже велика: наукова фантастика, детектив, вестерн, фарс, пригоди, сентиментальні розповіді. Комікс давно перестав бути виключно розважальним жанром. Комікс як дискурс, з одного боку, займає певне місце серед письмових жанрів, але з іншої – згідно з рядом ознак наближається до усної форми комунікації. Графічні елементи в коміксі дають змогу скасувати частину проблеми передачі усного мовлення на письмі. Як і в повсякденному усному мовленні, в мовленні персонажів коміксу автор уникає довгих фраз і складного синтаксису. Окрім вищевказаних функцій об’єднання вербального и невербального слід указати й компресію інформації. На відміну від таких споріднених видів дискурсу, як мультфільм й кінофільм, обмежуючим фактором тут виступає не час, а простір.

1.2. **Аналіз структурних елементів коміксу**

Слово “комікс” (“comics”) є запозиченням з англійської мови. В україномовного читача воно асоціюється з такою характерною ознакою жанру, ранній період його розвитку, а після двадцятих років минулого століття різноманітність його сюжетів значно поширилася, в зв’язку з чим внутрішня форма слова вже не визначає це явище. Якщо порівнювати номінації в різних мовах, то можна помітити, що нерідко вони даються через вказівку на формальні признаки. Так, в іспанській мові комікс називають “historieta gráfica” – “історія в малюнках”. Китайське “льянхуанхуа” и японське слово “манга” перекладаються так само, як і французьке “bande dessin ée” – “розмальована смуга”[2]. Французький словник “Le Petit Robert” визначає комікс як “послідовність малюнків, що розповідають одну й ту ж історію або представляють одного й того ж персонажа”. Дане визначення є неповним, адже в ньому не враховується вербальний компонент коміксу, а також спосіб організації невербальних компонентів. В цьому випадку важко окреслити комікс і такі споріднені жанри, як, наприклад, фотороман [5]. Визначення одного з перших дослідників коміксів П.Френо-Дерюеля краще відображає суть досліджуваного явища: сучасна форма образної розповіді, комікс, являє собою твір, невід’ємною частиною якого є послідовність картинок, що супроводжуються текстом (або без нього) і доповнені різноманітними ідеографічними знаками [10]. Дослідник коміксів А.Г.Сонін визначає їх як “особливий спосіб розповіді, текст котрого є послідовністю кадрів, що містять, окрім малюнка, вербальну похідну, яка в основному передає діалог персонажів й замкнений в особливу рамку. При цьому малюнок і текст, який він містить, створюють органічну змістову єдність” [14]. Завдяки взаємодії вербальних і невербальних компонентів комікс поєднує в собі високий обсяг інформації, що розрахована на максимальну простоту сприйняття.

Невербальні компоненти містять графіку коміксу (послідовність малюнків, кожен з яких взятий в рамку і формує кадр) і параграфіку, що в основному транслює фонову, додаткову інформацію, яка виступає в якості субституту буквеного тексту і бере участь в створенні експресивності й емотивності коміксу, а також створює анімацію графічної частини [11]. Графічний компонент займає не менш важливу частину простору коміксу, аніж вербальний. Спектр можливостей, які надає комікс для взаємодії вербальних творів з елементами малюнку всередині кадру або їх співставлення з загальною композицією кадрів на сторінці, надзвичайно широкий. За підрахунками А.Г. Соніна, в середньому 16% кадрів в коміксі – суто піктографічні, в той час як кількість кадрів, в яких відсутній піктографічний компонент, надзвичайно мала. Згідно з його дослідами, малюнок, що є невід’ємною частиною кадру, легко справляється із задачами розповіді без допомоги тексту, чому сприяє використання певного набору засобів графічного здобуття змістової домінанти. До “зовнішніх” засобів він відносить зміну пози персонажа й графічної структури кадру, яка проявляється в русі планів (загальний, середній, крупний) і кутів огляду, що задають динамічні характеристики, а також слугують з’єднанню окремих малюнків у більш крупні одиниці з метою відтворення цілісності розповіді. До “внутрішніх” засобів, що передають динаміку малюнка, а також емоційний стан героя, відносяться штрихи, оточення персонажів, и лінії, які передають рух об’єктів всередині кадру [14]. В.Вундт вказував у своїх працях на зв'язок піктографічного письма з жестом, вважаючи, що письмовий знак є фіксуванням і закріпленням жесту. У його інтерпретації вказівна лінія, що перетворюється в піктографічне письмо ‒ це закріплений рух вказівного пальця. Це положення підкріплюється експериментами, проведеними Л.С. Виготським. Їх результати дозволили йому стверджувати, що на ранніх стадіях розвитку “Генетичний зв'язок письмового знаку та жесту виражається з найбільшою очевидністю” [11]. Сучасна психологія підтверджує думку про наявність генетичного зв'язку між лінією на листі і відповідним жестом, що зберігається в когнітивних структурах. Автор коміксу, використовуючи лінію не як складову частина зображуваного об'єкта, а як самостійний компонент кадру, актуалізує цей неусвідомлюваний зв'язок, що викликає у читача почуття рухливості [12].

На окрему увагу заслуговує аналіз обраної кольорової гами в коміксі як засобу прямого впливу на емоції читача, а також одного з способів фіксації смислової домінанти. Значимість кольору в коміксі зазначає французька дослідниця А.Барон-Карве, яка вказує, що переважання синього, зеленого і сірого надають малюнку таємничість, достатня кількість теплих кольорів (коричневий, охра) сигналізує про наближення чогось неприємного; сварка або бурхлива сцена з пристрастями супроводжується зазвичай помаранчевими і червоними тонами, в той час як спокійне, романтичне пов'язано з пастельними тонами [1]. Говорячи про роль кольору в коміксі, необхідно розглядати його змістовну і структурну функцію. Змістовна функція кольору проявляється при аналізі окремих кадрів як самостійних одиниць коміксу, а структурна ‒ при розгляді кадру як компонента більших одиниць: сторінки, розвороту, коміксу в цілому. Колір може з'єднувати кадри на сторінці в єдине ціле або підкреслювати момент переходу від одного плану оповіді до іншому. На думку дослідника коміксів Є.В.Козлова, використання кольору в коміксі може виконувати наступні функції: 1) реалістичну (або функцію аналогії), яка полягає в встановленні аналогії між забарвленням зображень і кольором зображуваних предметів в дійсності. Чим більш реалістична колірна гамма твору, тим краще вона вкладається в концепцію конформістського бачення світу, яка проявляється в максимально строгому і об'єктивному відображенні референта, в ролі якого виступає навколишня дійсність. Переважна більшість цієї функції в коміксі може розглядатися як засіб зняття труднощів у процесі інтерпретації; 2) символічну, яка полягає у варіюванні кольору в залежності від індивідуальної авторської філософії або художньої концепції конкретного твору відповідно до прийнятої в даній культурі сигніфікації (наприклад, білий ‒ колір свята в Європі і жалоби в Індії). Як стверджує П.Массон, “в коміксі колірний символ можна розпізнати лише завдяки значному повторенню конкретного кольору” [13]; 3) естетичну функцію, внаслідок реалізації якої малюнок може залучити погляд цінителя своїми достоїнствами. Певна манера забарвлення всіх творів стає маркою авторського почерку [11]. Параграфічні елементи коміксу не тільки оформляють вербоіконічне повідомлення, але і здатні передавати самостійну інформацію (мова йде, наприклад, про ономатопію). А.Г.Сонін називає компоненти коміксу, які не можуть бути однозначно віднесені до вербальних або піктографічних, синкретичними компонентами кадру. Створення пари та високий ступінь взаємної адаптації цих елементів, зобов'язаних своєю появою взаємодії вербального та графічного компонентів, відрізняє комікс від реклами або фотороману [14]. На думку А.Г. Соніна, головний результат взаємодії полягає в тому, що “посилення внутрішньої взаємозалежності, яку породжує постійний рух сенсу від малюнка до тексту і від тексту до малюнка, яке супроводжує лінійне розгортання вербального і піктографічного творів, призводить до того, що вони починають виконувати невластиві їм функції” [14]. Йдеться про ідеограматизацію простору коментарів і філактерії (коли текст перетворюється в малюнок, а малюнок виступає в ролі тексту), ідеограматизації графем і розділових знаків (в результаті чого з'являються звуконаслідування), а також про ідеограму як таку. Ідеограмами називаються власне ідеографічні елементи коміксу, що мають яскраво виражений символічний характер. Вони підрозділяються на ті, які пов'язані з вербальним компонентом, і зустрічаються, переважно, в просторі філактерії (сердечка, квіти, птахи, черепа, ножа, плями, що репрезентують різні емоційні стани героїв), а також на ті, які функціонують безпосередньо в просторі малюнка (наприклад, зірки і кола, що зображують наслідки отриманого персонажем удару, або ноти, що представляють звуки музики). Ідеограма є квінтесенцією коміксу, основою його знакової специфіки. Цей вид письма має переваги в репрезентації мовних творів і ментальних процесів (а отже, і в впливі на процеси зародження сенсу) як перед дискретним алфавітним листом, так і перед піктографією, що не піддається однозначному поділу [3]. П.Френо-Дерюель говорив про тотальну сигніфікацію всього перцептивного простору коміксу [2]. Зазначені властивості коміксу дозволяють виділити його в якості особливого жанру масової культури. Франсіс Лакассен вперше назвав його “дев'ятим мистецтвом “в своїй книзі “Pour un neuvi ème art, la bande dessinée” [11]. Згодом таким же чином комікс класифікували і багато інших дослідників (Гренстін, Френо-Дерюель, Лефевр, Ренар і т.д.) [1], [2], [3].

**ВИСНОВКИ ДО РОЗІДЛУ 1**

Комікс – це серія малюнків з текстом, що разом формують закінчену історію. Комікс поєднує в собі два жанри – літературу й зображувальне мистецтво. Важливою частиною коміксу є невербальні компоненти: Кольорова гамма, розміщення малюнків, вигуки та звукоімітація. Все це є невід’ємною складовою коміксу, адже підсилює лінгвістичну (вербальну) частину, або, в разі її відсутності, виступає повноцінним інформаційним каналом для читача.

**Розділ 2. Лінгвістичні характеристики коміксу**

Як зазначалося вище, комікс являє собою складний твір, формується у взаємодії двох вихідних систем ‒ вербальної та піктографічної. Незважаючи на гетерогенність його складових, він характеризується високим ступенем їх узгодженості та цілеспрямованості в поданні інформації. У сучасній комунікації тексти такого типу дискурсу трактують як семіотично ускладнені, або креолізовані. У формуванні змісту і прагматичного потенціалу текстів такого типу взаємодіють коди різних семіотичних систем, які в свою чергу інтегруються і переробляються реципієнтом в єдине ціле.

До креолізованого тексту відносяться тексти, фактура яких складається з двох негомогенних частин: вербальної (мовної / мовленнєвої) і невербальної (що належить до інших знакових систем) [15]. У даному контексті поняття “креолізований текст “вживається для визначення будь-якого друкованого матеріалу коміксу, що розглядається як сукупність гетерогенних знаків, для якого необхідно встановити співвідношення між його вербальними і невербальними складовими. Як відомо, в коміксі інформаційна ємність і прагматичний потенціал невербальних (паралінгвістичних) засобів часто вище, ніж у вербальних засобів, тому лінгвістика коміксу і перетворюється в лінгвістику семіотично ускладненого знаку. Зображення і слова в коміксі не є сумою семіотичних знаків, їх значення інтегруються і утворюють складно організований текст, в якому між вербальною і образотворчою частинами встановлюються різні кореляції, що визначають механізми побудови комікс-повідомлення.

Під вербальними компонентами мається на увазі буквений текст, вся мовна єдність в рамках коміксу. Тут виділяються два підвиди: мова персонажів і мова автора (що містить в собі титри, заголовки, авторське резюме, коментарі до всього коміксу чи до окремих епізодів) [11]. Мова персонажів вміщена в спеціальний простір, який являє собою “хмарку”, що відходить від голови персонажа і містить в собі його репліку. В дослідженнях коміксів даний простір називається філактером. Вказаний елемент є найбільш помітним в зв’язку з його постійним використанням як ідеографічного знаку у коміксі.

Невербальні, або паралінгвістичні засоби визначаються як засоби, існуючі в межах графемної системи тексту і порушують “прозорість” графічної субстанції мовленнєвого вираження [11]. У свою чергу, А.М.Баранов і Л.Б.Паршин пропонують розрізняти паралінгвістичні засоби в залежності від механізмів їх створення [14].

Беручи до уваги такий поділ, можна припустити, що в коміксі використовуються супраграфемні засоби (шрифтове варіювання) і топографемні засоби (площинне варіювання). Паралінгвістичні засоби, що визначають зовнішню організацію коміксу, утворюють поле паралінгвістичних засобів коміксу [10], яке включає особливу графічну сегментацію (кадри) і їх специфічне розташування на аркуші, обов'язкова наявність іконічного і вербального знаків, використання різних шрифтів. Використання лінгвістичних засобів в коміксі є важливою ознакою формування коміксу і дозволяє говорити про існування певної “графічної норми”, яка регулює його “зовнішнє” оформлення. Поняття “графічна норма” було введено І.Е.Клюкановим, який розглядав її як стандарт, модель, що представляє собою “приклад історично сформованої практики зорового втілення того чи іншого типу тексту” [11]. Графічна норма входить в якості компонента в комунікативно-прагматичну норму коміксу, що об'єднує мовні і немовні правила побудови тексту в певній типовій ситуації з певними інтенціями для досягнення адекватного прагматичного впливу на адресата. Такими правилами є:

1) використання образотворчих елементів;

2) використання певних образотворчих засобів ‒ малюнків, рідше ‒ фотографій;

3) використання певної комбінації вербальних і іконічних знаків: серія зображень і супроводжуючі їх написи / підписи;

4) використання певної моделі розташування іконічних засобів: наявність вербального ряду коміксу всередині кадру у вигляді реплік персонажів, ув'язнених в так звані “філактерії”, і у вигляді коментарів автора;

5) використання інших паралінгвістичних коштів (наприклад, шрифту), покликаних гармоніювати з іконічними засобами і виконувати однакову експресивну функцію.

Таким чином, невербальні засоби в коміксі також є носіями певної інформації (когнітивної, семантичної, експресивної), вони привертають увагу адресата, отже, комікс є паралінгвістичним активним текстом, але повне вилучення інформації стає неможливим без її декодування та інтерпретації за допомогою вербальних засобів.

Паралінгвістичні засоби набувають особливої значущості в коміксі тоді, коли беруть участь у формуванні як плану його вираження, так і плану його змісту. Зображення і слова в коміксі не є сумою семіотичних знаків, їх значення інтегруються і утворюють різні складно встановлені кореляції, що визначають механізми побудови комікс-повідомлення.Забезпечуючи комунікацію, іконічні елементи корелюють в змістовному плані з різними частинами вербального компоненту і діапазон таких кореляцій може бути різним:

1) зв'язок зображення з буквою: в тексті коміксу в вигляді фігурних (стилізованих) букв можуть оформлятися заголовні букви, які позиційно закріплені за “зачином” тексту окремого кадру і сприяють створенню певного колориту європейської старовини;

2) зовнішня (візуальна) співвіднесеність компонентів: в коміксі вона визначається сформованою традицією: вербальні та безпосередньо пов'язані з ними в семантичному відношенні іконічні елементи розташовуються в одному візуальному полі, утворюючи горизонтальні відеоряди. Таке розташування в смисловому просторі коміксу задає певний ритм і надає відчуття динамічності [15].

При цьому для сприйняття коміксу необов'язкова пряма семантична відповідність між буквою і зображенням. Але в цілях успішного здійснення комунікації в коміксі необхідний зв'язок вербальних й іконічних знаків на змістовно-мовному рівні. Семантична залежність одного знаку від іншого “підкріплюється” при цьому відповідними мовними маркерами у вербальній частині. Дані маркери можуть співвідносити вербальні і іконічні елементи безпосередньо (експліцитно виражена зв'язність) і опосередковано, неявно (імпліцитно виражена зв'язність). Експліцитно виражена зв'язність буває трьох типів: структурна, ідентифікуюча й дейктична. Для коміксу в більшості випадків характерна ідентифікуюча зв'язність, при якій іконічний знак ідентифікує відправника / одержувача повідомлення. Мовними маркерами тут є особисті і присвійні займенники 1-ї або 2-ї особи, а також імена власні. Наприклад: 1) *“... Gerald and I have decided to have both our heads crafted into a single body!”* ‒ “Джеральд і я вирішили вмонтувати наші голови в одне тіло!” ‒ мовний маркер ‒ займенник “I” ‒ “я”, *"me has dejado helado"* ‒ мовний маркер ‒ займенник “me” ‒ “я”;

2) *“Ugg is a mighty hunter!”* ‒ “Уг – великий мисливець! “ ‒ тут персонаж коміксу називає самого себе по імені і мовним маркером є власна назва Ugg, *"Yo soy Lobezno"* – " Я є Росомаха!" – мовним маркером є ім’я героя Lorezno.

 В даному типі зв'язності часто використовується прийом персоніфікації, де в якості “співрозмовника” виступають тварини, фантастичні істоти, неживі предмети. наприклад, Статуя свободи (один із символів США), звертається до приватного детектива (пінгвіна) з проханням про допомогу:

*“You've got to help me, mister Penguin!”* ‒ (“Ви повинні допомогти мені, містер Пінгвін!”). *" me estás tomando el pelo" –* " Ви знущаєтеся наді мною?"

В даному прикладі в якості мовного маркера використовуються займенники “me” ‒ “мені”. Прийом персоніфікації досить часто використовується в коміксі як засіб атрактивності.

Дейктичні зв'язки присутні в коміксі, коли в вербальному компоненті міститься вказівка на образотворчий компонент, безпосереднє відсилання до нього адресата. Так, мовними маркерами зв'язку є займенник it і дієслово is, що вказують на назву компакт-диска, зображення якого включено в іконічний компонент коміксу:

*“It's” Sound Bites!”* ‒ (“Це ‒ “Sound Bites!”). *" eso es seguro"* – " це точно"

В іншому випадку мовним маркером є займенник “this”, "eso" ‒ “це”, яке вказує на присутнє зображення.

Імпліцитна зв'язність в коміксі носить не явно виражений характер, встановлюється на основі більш ретельного співвіднесення вербального і іконічного компонентів, виявлення їх внутрішніх семантичних зв'язків.

Структурна зв'язність, для якої характерно безпосереднє включення іконічного знаку в вербальний компонент, де він може заміщати вербальний знак, широко використовується в коміксі, також будучи засобом атрактивності. Взаємодіючи з вербальним знаком в мовному контексті, іконічний знак виступає в якості синтаксичного еквівалента слова або пропозиції. Наприклад, іконічний знак ‒ стрілка ‒ може замінювати вербальний знак “І далі ...”. Отже, вибір і варіювання паралінгвістичних засобів в коміксі досить вільне, але вони визначаються комунікативно-прагматичною нормою, що є умовою успішного здійснення сучасної паравербальної комунікації.

2.2. **Американські комікси іспанською мовою: лінгвістичні характеристики**

Комікс розуміється як відкрита семіотична система, з власними універсальними та ідіоетичними знаками, інформаційною компресією та редукцією елементів [11]. Важливо взяти до уваги той факт, що комікси є креолізованими текстами, тому найбільш вдалим способом перекладу даного феномену є інтерсеміотичний переклад. Видатний вчений Д.Горло (Dinda Gorlee) розглядає даний феномен в рамках когнітивного підходу, з її точки зору “інтерсеміотичний переклад являє собою трансмутацію словесного повідомлення іншими засобом вираження” [4]. У кожній мові необхідно враховувати відповідні специфічні аспекти. Враховуючи те, що перекладацькі трансформації, використані в процесі перекладу, є досить грунтовними, вихідний продукт складно назвати перекладом, радше –переспівом, локалізацією або прагмалінгвістичною адаптацією.

Ґрунтуючись на вищесказаному, Р. Якобсон формулює принцип, який можна було б назвати принципом обов’язкової мовної диференціації: “Мови різняться між собою головним чином в тому, що в нихне може не бути виражено, а не в тому, що в них може бути виражено” [17].

Мовленнєві засоби, якими маніпулює автор, створюючи ілюзію усного мовлення, відрізняються своєю приналежністю до різних мовних прошарків й мають неоднакову цінність для кодування. На думку А.Г.Соніна, найменш важливими є одиниці лексичного рівня, значно важливішими є морфосинтаксичні маркери, і, нарешті, найбільш значущими є порушення орфографічних норм, які стають конвенціональними [14]. Єдність тексту й графічних елементів також має функцію композитного й тематичного членування, функцію виділення комунікативно-значущих елементів. Дослідник коміксів Є.В. Козлов виділяє такі категорії коміксу, як цілісність, зв’язаність (когерентність), подільність й ізольованість (замкнутість) тексту. Цілісність – це категорія, що формується у свідомості реципієнта, що сприймає весь текстовий масив як одне ціле. В інформаційному просторі коміксу це розкриття відбувається за допомогою вербальних і невербальних засобів. Форма коміксу являє собою комплекс знаків різних систем, що об’єднані загальною функцією, ціллю якої є актуалізація художньої інтенції авторів [11]. Зв’язаність коміксу базується на його структурності. Завдяки цій властивості організовується взаємодія різних складових в рамках однієї системи. Структурний зв’язок характеризується безпосереднім включенням невербального компонента у вербальний, що забезпечує заміну вербального знаку [11]. Подільність являє собою логічну й сприймальну категорію. Смислове членування обумовлено комунікативною інтенцією автора. В аспекті тема-рематичного поділу кожен попередній кадр коміксу є темою по відношенню до наступного, який відіграє роль реми, комплексу нових знань [11]. Ізольованість тексту проявляється в тому, що він представляє собою замкнену систему зв’язків. Межі багатьох коміксів формально марковані (ініціальний кадр знаходиться прямо під назвою серії коміксів, останній кадр коміксу містить експліцитний напис) [11]. Напис “continuará” (“продовження слідує”) відображає таку характерну рису коміксів, як серійність. Таким чином, комікс може бути визначений як особливий вид дискурсу, тексту с чітко окресленими задачами (серед яких особливо виділяється вплив на реципієнта і реалізація задуму автора), зануреного в ситуацію реального спілкування.

На основі аналізу іспанської версії коміксів та характеристик цього жанру виділяють нами було виділено основні лінгвістичні характеристики коміксів Marvel "Civil War" на фонетичному, граматичному, лексичному та синтаксичному рівнях.

1. Графічні та фонетичні особливості Виділення слів жирним шрифтом: Комікс “Fantastic Four 536” вдало ілюструє дану ситуацію:

|  |  |
| --- | --- |
| “On **purpose**?”. | “A **quá**?”. |

Такий метод використовується для емоційного підкреслення фраз героїв

2. Лексичні особливостіА. Сленг, жаргони, ненормативна лексика. Наприклад, у коміксі “Amazing Spider-Man 532”:

|  |  |
| --- | --- |
| “ Heck “.“Okely-dokely” | “Caramba”.“oki-doki” |

Б. Переклад імен героїв→ Wolverine

Центральним персонажем декількох коміксів є Росомаха – сильний, агресивний і справедливий герой. Варто зазначити, що не всі імена перекладаються. Більшість імен збігаються і в англійському, і в іспанському варіантах ( наприклад Super-Man або Captain America). Ім’я Росомаха в більшості випадків перекладається тому, що має еквівалент у звичному мовленні (росомаха – назва тварини) → Wolverine → Lobezno

3. Морфологічний та синтаксичний рівень

Гумор, прислів’я, сталі вирази

Переклад певних лексичних одиниць має на увазі під собою трансформацію вихідного матеріалу в нову форму, яка в свою чергу відтворює оригінал і викликає відповідну реакцію у читачів. Приклад з коміксів “Fantastic Four 537”, “Civil war X-men 4”.

|  |  |
| --- | --- |
| “The straw that brokes the camel`s back”.“You gotta be kiddin` me” | “la gota que colma el vaso”.“debes estar bromeando” |

Аналіз текстової частини коміксів Marvel "Civil War" довів їхню належність до особливого типу дискурсу, який характеризується тематичною, структурною та стилістичною єдністю.

Комікс є особливим способом оповідання, текст якого представляє собою послідовність кадрів, що містять, окрім малюнка, вербальне відтворення, що переважно передає діалог персонажів. Малюнок і закладений в нього вербальний текст створюють органічне змістовне ціле. Завдяки взаємодії в ньому вербальних і невербальних компонентів, комікс поєднує в собі високий об’єм інформації, розрахованої на максимально просте сприйняття. Основною ціллю об’єднання лінгвістичних і екстралінгвістичних факторів є вплив на реципієнта. Як й інші тексти, пов’язані з наочною агітацією, комікс призначений для швидкої й ефективної передачі повідомлення. Серед лінгвістичних засобів, використаних у коміксах, відзначимо на графічному та фонетичному рівні виділення слів для емоційного підкреслення, на лексичному рівні – використання сленгу та жаргонів а також специфічний переклад імен героїв, на морфологічному та синтаксичному рівні – специфічний переклад гумору, прислів’їв та сталих виразів.

**ВИСНОВКИ ДО РОЗІДЛУ 2**

 Комікс характеризується своєю семіотичною ускладненістю, тобто поєднанням вербального з невербальним. Вербальна частина коміксу вирізняється своїм зв’язком із зображенням і використанням певних мовних маркерів. Дані маркери можуть співвідносити вербальні і іконічні елементи безпосередньо і опосередковано, неявно. В якості мовних маркерів використовуються займенники, імена, або такі мовні прийоми як персоніфікація. Мовленнєві засоби, які створюють ілюзію усного мовлення, відрізняються своєю приналежністю до різних мовних прошарків й мають неоднакову цінність для кодування. Так, лексичні, морфологічні і синтаксичні рівні кодування мають вищу цінність, аніж графічні та фонетичні особливості.

**Висновки**

Комікс як жанр з’явився на початку ХХ століття. Комікси ‒ це вид мистецтва, що обов'язково включає такі елементи: розповідь, закладена серією картинок, постійний склад героїв, і включення діалогічного і / або монологічного тексту в саму рамку картинки. Швидкий розквіт обмеженого жанру став можливий завдяки соціальному фактору, так як комікс, в першу чергу, орієнтований на масову свідомість і акумулює соціокультурні контексти.

 Невід’ємною, базовою складовою коміксу є його невербальна частина: малюнок, оформлення тексту, звуконаслідування. В разі відсутності лінгвістичного компоненту дані частки виступають повноцінним інформаційним каналом.

 Комікс є креолізованим текстом, що поєднує в собі вербальну й невербальну частини. Так, лінгвістична частка коміксу нерозривно пов’язана з невербальною частиною. Її характерною особливістю є використання мовних маркерів: займенників, власних назв. Аналізуючи дану інформацію було виявлено, що графічні й фонетичні особливості мають менший вплив (відповідно – меншу цінність), ніж синтаксичні, морфологічні й лексичні рівні кодування тексту.

**ДОДАТКИ**

 Додаток 1

|  |  |
| --- | --- |
| 1. To jump in the shower
2. What`s up
3. I`m totally cool with that
4. C`mon
5. Y`know
6. Look up there
7. Here goes nothing
8. What the
9. Did you get him
10. Hey
11. Here we go
12. Ooof
13. Watch it
14. Yeah
15. No time to get her clear
16. All right
17. God, let me be wrong
18. Sounds like a blood oath

 1. Are they nuts?
2. Holy
3. Heck
4. Gotcha
5. Whoooaaaa
6. How did it go?
7. What the?
8. Yer kidding me
9. That`s for damned sure
10. We have bigger fish to fry
11. Whatever
12. Let`s get this party started
13. Back off
14. Scarecrow
15. You`re such a yutz
16. It`s clobberin` time
17. Oh, cool
18. Urrrgghh
19. Oh, crud
20. Urccchh
21. Hey
22. Okely-dokely
23. We get it
24. Actually
25. I goota tell you
26. How dare you
27. Those in favour?
28. Coff
29. Let him go
30. My god
31. Gone, gone
32. Urkk
33. Incomming
34. Hey, doomie
35. How`s it clankin`
36. Lemme think
37. You betcha
38. Ya creep
39. What the heck was that
40. Swell
41. That`s right
42. Okay
43. Yep
44. Get this
45. Dude
46. Bitching about nova
47. Whassup
48. Uh-oh
49. Holy shit
50. Oof
51. Ungh
52. Bud
53. Sure thing
54. I`m on it
55. Stupid
56. Huh?
57. You gotta be kiddin` me
58. Doin`
59. Honey
60. Philly
61. Who the hell
62. You filthy piece of crap
63. Ma`am
64. Get her outta here
65. Speak ill of the dead
66. How`s it hanging
67. `kay
68. Jackass
69. Hell are you shrieking about
70. Tubby
71. Tops
72. Actually
73. Stumpy
74. The straw that brokes the camel`s back
75. Damn you to hell for this
76. Watch that potty mouth
77. Look out
78. You idiot
79. Actually
80. Mostly
81. Ohmigosh
82. Put a sock in it
83. Snap out of it
84. Pull up
85. Oh, man
86. Girlfriend
87. Cape-flappers
88. Freaks
89. What the
90. Easy, man
91. Gey her
92. Screw-ups
93. That`s fair
94. Hold on
95. Over here
96. She-hulk
97. Heck
98. So
99. Cap
100. Gimme
101. Dummy corporation
102. Ahh
103. What`s going on
104. Out with it
105. Freakin`
106. Y`hear me
107. Jinkies
108. Wolverine
109. Flunkies
110. `cept it
111. Snag
112. Bub
113. Lemme
114. Hang on
115. Damn shame
116. I dunno
117. Bucks
118. Will ya
119. Scapegoat
120. Hang on
121. Babies
122. Morons
123. Let it go
124. Darlin`
125. That`s way outta line
126. Draw`em out
127. S`funny
128. Yeah
129. Ohh
130. I gotta pee
131. Wait up
132. Doesn`t matter
 | 1. ducharme
2. para que me necesita
3. me has dejado helado
4. vale
5. sabes
6. mira allí arriba
7. halla voy
8. que
9. lo has conseguido
10. hey
11. aquí nos encontramos, vamos
12. Ooof
13. Mira
14. Sí
15. no hay tiempo para apartarla
16. todo bien
17. dios me dejo errar
18. suena como un juramento de sangre
19. ¿están locos?
20. Santo
21. Caramba
22. lo pillo
23. Guuooooo
24. ¿cómo me ha ido?
25. ¿qué?
26. me estás tomando el pelo
27. eso es seguro
28. tenemos un pez mayor del que ocuparnos
29. lo que sea
30. hagamos que la fiesta empiece
31. Atrás
32. Espantapajaros
33. eres tan niño
34. es la hora de las tortas
35. oh, se sale
36. Urrrgghh
37. oh, mierda
38. Urccchh
39. Ey
40. oki-doki
41. lo cogemos
42. de hecho
43. tengo que decirte
44. como te atreves
45. gente a favor?
46. Coff
47. dejale ir
48. dios mío
49. se ha ido, se ha ido
50. Urkk
51. ya llegamos
52. hola, muerti
53. como rechinas
54. dejame pensar
55. puedes apostar
56. Idiota
57. que demonios ha sido eso
58. Genial
59. eso es
60. Ok
61. Sip
62. Agarraos
63. Tío
64. hablar de como no va
65. Qué pasa
66. uh-oh
67. oh, mierda
68. Oof
69. Ungh
70. Tío
71. Claro
72. allá voy
73. Estupido
74. vale?
75. debes estar bromeando
76. Hacemos
77. Carinno
78. Filadelfia
79. Quien
80. montón de basura
81. Señora
82. se la lleve de aquí
83. hablar mal de los muertos
84. como te va
85. estamos
86. Capullo
87. que coño ladras
88. Gordito
89. Pringaos
90. de hecho
91. Tapón
92. la gota que colma el vaso
93. arderas en el infierno por esto
94. cuida sa sucia boca
95. Cuidado
96. Idiota
97. en realidad
98. en gran parte
99. Oh dios mío
100. cerrad la boca
101. espabilate
102. suba
103. oh, tío
104. novia
105. ondea-capas
106. rarezas
107. que cu
108. tranquilo, tío
109. cogedla
110. fracasados
111. es justo
112. espera
113. por aquí
114. hulka
115. cuernos
116. entonces
117. capi
118. dame
119. corporación de paja
120. ahh
121. que está pasando
122. acaba con ello
123. monstrous
124. me ois
125. jolines
126. lobezno
127. lacayos
128. acepto
129. principio
130. tonto
131. déjame
132. espera
133. desperdicio
134. no lo se
135. pavos
136. lo harás
137. chivo expiatorio
138. esperar
139. nenas
140. retrasados mentales
141. déjalo
142. bonita
143. eso esta muy fuera de lugar
144. los imagino
145. será divertido
146. sí
147. ohh
148. me hago pipi
149. espera
150. eso no importa
 |

**Список використаної літератури**

1. Baron-Carvais A. La bande dessinée. Paris, 1985. 219 p.
2. Fresnault-Deruelle P. Aspects de la bande dessinée en France // Comics and
visual culture. La bande dessinée et la culture visuelle. München; New York; London; Paris, 1986. P. 62 – 77.
3. Fresnault-Deruelle P. Récit par la bande. Paris : Hachette, 1977. 253p.
4. Gorlee, Dinda L. Semiotics and the Problems of Translation, with special to the
semiotics of Charles S. Pierce, Amsterdam/ Atlanta: Rodopi, 1994. – 56 p.
5. Lacassin F. Pour un neuvième art : la B.D. Paris : Editions Slatkine, 1982.
508 p.
6. Masson P. Lire la bande dessinée. Lyon : Presse Universitaire de Lyon, 1985.
154 p.
7. Анисимова, Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация. (на материалекреолизованных текстов) / Е.Е. Анисимова. – М.:Академия, 2003.
8. Баранов, А.Н. Воздействующий потенциалварьирования в сфере метаграфемики / А.Н. Баранов, П.Б. Паршин // Проблемы эффективности речевой коммуникации. – М.: ИНИОН, 1989
9. Выготский Л.С. Собр. соч.: в 6 т. Т. 3: Проблемы развития психики. М.:
Педагогика, 1983. 367 с.
10. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002. 476с.
11. Клюканов, И.Э. Структура и функции параграфемных элементов текста: автореф. дис. …канд. филол. наук / И.Э. Клюканов. – Саратов,1983.
12. Козлов Е.В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст –
миф. Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. 183с.
13. Кубрякова Е.С. Язык и знание. М.: Языки славянской культуры,
2004. 555с.
14. Павлова О.А. Основы теории литературы: Учебно-методическое
пособие. Волгоград: Изд-во ВолГУ, 1999. 64с.
15. Сонин А.Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул:
Изд-во Алтайского госуниверситета, 1999. 111с.
16. Сорокин, Ю.А. Креолизованные тексты иих коммуникативная функция / Ю.А. Сорокин,Е.Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. – М., 1990
17. Якобсон Р. О лингвистических аспектах перевода / Р.О. Якобсон // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. – М., 1978. – С. 16–24.