**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.