

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет української й іноземної філології та журналістики

Кафедра англійської філології та прикладної лінгвістики

**Особливості перекладання графічних текстів
(на матеріалі американських коміксів)**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: студент 221 М групи

Спеціальності: 035.10 Філологія
(прикладна лінгвістика)

Освітньо-професійної програми:
«Філологія (Прикладна лінгвістика)»
Білявський Богдан Олександрович

Керівниця: к. філол.н., доцентка
Цапів Алла Олексіївна

Рецензентка: Гусак Анастасія
Дмитрівна, стейкхолдер ОПП
Філологія (Прикладна лінгвістика),
спеціаліст відділу контекстної
реклами рекламної агенції групи
компаній «WEZOM» & «Elit-Web»

ЗМІСТ

ВСТУП	Ошибка! Закладка не определена.
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ КОМІКСУ ЯК ГРАФІЧНОГО ТИПУ ТЕКСТУ	5
1.1 Жанрово-типологічні властивості графічних текстів	5
1.2 Еволюція розвитку коміксу як жанру графічних наративів.....	11
1.3 Структурно-тематичні параметри американських графічних коміксів	18
РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДАННЯ ВЕРБАЛЬНО-ГРАФІЧНИХ ТИПІВ ТЕКСТ	21
2.1 Графічні та фонетичні особливості коміксу.....	21
2.2 Синтаксичний та морфологічний рівні тексту графічного роман.....	24
2.3. Стилiстичні особливості лексики коміксу	32
2.3.1 Лексико-стилістичні засоби в американському коміксі.....	32
2.3.2 Слова високого стилістичного тону.....	36
2.3.3 Слова зниженого стилістичного тону.....	39
2.4 Проблеми перекладу американського графічного коміксу.....	43
ВИСНОВКИ	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	50

ВСТУП

Стрімке зростання візуальної інформації в сучасній комунікації викликало закономірний інтерес лінгвістів до невербальних засобів, які супроводжують письмову мову, зокрема, до графічного оформлення тексту.

У сучасному світі комікс став невід'ємною частиною масової культури і придбав популярність у різних вікових і соціальних груп, при цьому в Україні культура читання коміксів знаходиться на стадії активного формування. Саме цей факт і зумовив лінгвістів поставити питання щодо перекладання такого типу графічного тексту, як комікс.

Актуальність нашої випускної кваліфікаційної роботи зумовлена зростаючою увагою перекладачів і лінгвістів до перекладу мультимедійних текстів, а також збільшенням числа перекладів англomовних коміксів на інші мови світу. При цьому аматорський переклад за своїми масштабами значно перевершує професійний, що має відбиток на якості перекладів і труднощах у виведенні особливостей перекладу коміксів українською мовою.

Мета дослідження — виявити і систематизувати лексико-стилістичні засоби, що використовуються в американських англomовних коміксах, а також методи їх перекладу з урахуванням культурних і мовних особливостей жанру комікс.

Для реалізації поставленої мети було поставлено наступні завдання:

- 1) розглянути жанрово-типологічні властивості графічних текстів;
- 2) ознайомитися з правилами побудови коміксів;
- 3) розглянути стилістичні та лінгвістичні особливості англomовного коміксу;
- 4) виявити особливості та проблеми перекладу текстів коміксів, проаналізувавши текст коміксів на прикладі деяких з них.

Об'єктом дослідження є сучасні американські англomовні комікси.

Предметом дослідження є способи перекладу лексико-стилістичних засобів, що зустрічаються в сучасних американських графічних текстах, українською мовою.

В ході роботи в даній кваліфікаційній роботі були використані наступні **методи дослідження**:

- теоретичні: вивчення літератури та аналіз досліджуваної проблеми;
- емпіричні: порівняльно-оцінюючий та стилістичний аналіз.

Наукова новизна дослідження зумовлена тим, що проблема перекладу американських коміксів українською мовою недостатньо вивчена та висвітлена в науці на сьогоднішній день, що зумовило непопулярність жанру комікс в україномовній культурі, та його лінгвокультурних особливостей.

Практична значимість полягає в тому, що результати дослідження, отримані в ході роботи над даною випускною кваліфікаційною роботою, можуть бути використані у вивченні англійської мови і перекладознавства, а також можуть знайти застосування в практиці перекладу англійськомовних коміксів українською мовою.

Апробація. Наукова стаття «Особливості вивчення коміксу як різновиду графічного тексту» представлена на міжнародній науково-практичній конференції «Філологічні науки: історія, сучасний стан та перспективи досліджень»

Наша випускна кваліфікаційна робота має традиційну структуру і складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

СПЕЦИФІКА ВИВЧЕННЯ КОМІКСУ ЯК ЯВИЩА КУЛЬТУРИ ТА МОВИ

1.1 Визначення поняття «комікс» і різновиди його дослідження

Термін «комікс» є запозиченням з англійської мови (слово «comics» являє собою скорочення від «comic strip» – шпальта в газеті, наповнена гумористичними зображеннями й короткими підписами до них). Сьогодні, в україномовного читача це слово має асоціацію з досить змістовною ознакою такої естетичної категорії, як комічність. Доцільно зазначити, що вище згадана особливість розкривала жанр коміксу в ранній період його становлення, а вже після двадцятих років минулого століття різноманітність його сюжетів значно розширилась, в зв'язку з чим внутрішня форма слова вже не розкриває дане явище.

Якщо виконати зіставлення номінацій поняття «комікс» в різних мовах, то можна виявити, що часто вони передаються лише через типові ознаки. Китайське «лянхуанхуа» та японське слово «манга» мають практично ідентичне значення, що і французьке «bande dessinée» – розмальована смужка. А от іспанською мовою слово комікс звучить як «historieta gráfica» – історія в картинках».

Французький словник Le Grand Robert визначає значення слова «комікс» як «послідовність малюнків, які оповідають одну й ту ж історію, або описують одного персонажа в газеті або іншому виданні»: «Bande dessinée suite de dessins qui racontent une même histoire ou présentent un même personnage dans un journal, une publication» [1, 5].

На нашу думку, таке визначення є неповним, так як в ньому не зазначаються вербальна складова коміксу, а та спосіб організації невербальних компонентів. В такому випадку, дуже складно знайти відмінність між коміксом та схожим з ним жанром, як фотороман.

Трактування одного з перших французьких дослідників коміксів, П. Френо-Дерюєля, краще відображає суть явища, який ми досліджуємо: сучасна форма образного оповідання, комікс, визначає собою твір, обов'язковою частиною якого є послідовність зображень (картинок), які супроводжуються текстом або зовсім його відсутністю, та додаткових різноманітних ідеографічних знаків [50, 46].

Натомість, найточнішим, на наш погляд, є визначення дослідника коміксів О. Г. Соніна: «Комікс – це особливий модус оповідання, текст якого являє собою послідовність кадрів, котрі складаються, окрім малюнка, з вербального твору, який переважно передає діалог персонажів і має форму певної рамки. При цьому малюнок і його вербальний текст формують органічну смислову єдність» [35, 109].

Головним призначенням малюнка є різноманітні описування в коміксі, а текст в кадрі репрезентує мову персонажів.

Завдяки взаємодії вербальних і невербальних складників, комікс включає в себе високий обсяг інформації, головна мета якої – передати максимальну простоту сприйняття. Вербальним складникам виступає буквенний текст, тобто вся мовна єдність в рамках коміксу, в котрому можна виділити два підвиди: Мова персонажів і автора (сюди можна включити титри, авторське резюме, заголовки, певні коментарі до самого коміксу або ж до певних його частин [23, 78].

Мова персонажів відображаються особливим чином – вони розміщені в, спеціально відокремлених, геометричних фігурах, які найчастіше представляють собою так звані «хмаринки», які йдуть від голови персонажа і які включають в себе його репліки або думки. Дослідники коміксів називають такий простір *філактером* (у французькій мові термін «*phylactère*» має декілька синонімів — *bulle*, *boule*, *ballon*, які також можна перекласти як «кулька»). Зазначений елемент є найпомітніший, що зумовлюється з постійним використанням

ідеографічних знаків в коміксі. Для визначення даного поняття, Сонін ввів термін «графічний простір мовного компоненту» [34, 75].

Невербальні компоненти включають в себе графічну складову коміксу (послідовність малюнків, кожен з яких має спеціальну рамку та формує кадр) та параграфіку, яка переповідає частіше всього фонову, додаткову інформацію, котра виступає в ролі субституту буквеного тексту, є частиною створення експресивності й емоційності, та є фундатором анімації графічної частини [21, 132].

Графічний компонент відіграє не меншу роль у побудові сигніфікативного простору коміксу, аніж вербальний. Також комікс має широкий діапазон можливостей, пов'язаних із взаємодією вербальних творів з елементами малюнку всередині або їх узгодження з загальною композицією кадрів на сторінці. За підрахунками О. Г. Соніна, в середньому 16 % кадрів в коміксі є повністю піктографічними, тоді як кількість кадрів, в яких відсутній піктографічний компонент, має ще менший відсоток. Відповідно до його дослідження, малюнок, який репрезентує невід'ємну складову кадру, легко справляється з задачами оповідання без допомоги тексту, саме це сприяє використанню певної низки засобів графічного виділення смислової домінанти.

Сонін виокремлює «зовнішні» засоби, до яких він відносить зміни положення тіла персонажа й графічної структури кадру, яке проявляється у метаморфозі планів (загальний, середній, крупний, американський) та кутів зору, які задають динамічні характеристики, які також слугують для поєднання окремих малюнків в більш вагомій одиниці з метою відтворення неперервності оповіді [35, 86].

До «внутрішніх» засобів, які передають динаміку самого малюнку, та емоційний стан персонажу, О. Г. Сонін відносить штрихи, які оточують героїв, та лінії, що передають рух об'єктів всередині кадру [34, 43].

Особливої уваги заслуговує аналіз кольорової гамми в коміксах, як засоб прямого впливу на емоції читача. Значимість кольору в коміксі

відмічає французька дослідниця А. Барон-Карве, яка вказує, що перевага синього, зеленого та сірого кольорів надають малюнку певної потаємності, розмаїття теплих кольорів, таких як коричневий та вохра, сигналізує про наближення чогось неприсмного; сварка або емоційна сцена з супроводжується, зазвичай, помаранчевими та червоними барвами, в той час як щось спокійне, романтичне пов'язане з пастельними тонами [43, 59].

Вивчаючи роль кольору в текстах з ілюстраціями, І.В. Вашуніна вказує на те, що на основі фізіологічного впливу кольору постає і психологічне. Різні кольори викликають особливі почуття й емоційні стани. Чорно-біла кольорова гамма сприяє появі пасивності, а от використання яскравих кольорів, навпаки, – активності:

- *темні насичені тони* – сильні.
- *червоний колір* – гарячий, напружений, неспокійний, агресивний, урочистий, рухливий,
- *рожевий* – ніжний, солодкуватий, красивий.
- *жовтий* – випромінюючий, теплий, живий, світлий, ясний, збудливий, неспокійний.
- *помаранчевий* – теплий, веселий, сухий, живий, неспокійний, активний, радісний, що випромінює, крикливий.
- *синій* – темний, холодний, сумний, спокійний, серйозний, пасивний, глухий;
- *світло-синій* – байдужий і беззвучний.
- *блакитний* – ніжний, спокійний, тихий, світлий, заспокоїливий, таємничий, красивий, чистий.
- *зелений* – спокійний, нерухомий, байдужий, гармонійний, вологий, м'який.
- *фіолетовий* – хворобливий, сумний, неспокійний, задушливий, похмурий, важкий, похмурий.
- *коричневий* – жорстокий, пасивний.

- *сірий* – неживий, викликає відчуття безнадійної нерухомості.
- *чорний* – мертвий, беззвучний, важкий, неприємний, що засмоктує, сильний.
- *білий* – легкий, чистий, свіжий, прохолодний, чудовий [9, 124].

Інші вчені (О. Анісімова, Є.Г. Баскаков, І. В. Кондаков) виділяють такі функції кольору, як *атрактивна* (колір привертає увагу читача), *підкреслююча* (колір дозволяє виокремити найбільш значущі в смисловому плані деталі вербального компонента), *експресивна* (вплив на емоції людини). Особливо наголошується символічна функція кольору, його здатність висловлювати абстрактні явища.

Параграфічні елементи коміксу не тільки створюють вербально-зображувальне повідомлення до читача, але і передають самостійну інформацію. Бенуа Петерс виділяє чотири моделі організації кадрів в просторі коміксу:

- 1) конвенціональну, або регулярну. Сторінка ділиться на декілька смуг, рівних за висотою. Дані смуги діляться на однакові за розміром кадри;
- 2) декоративну. Створюється особлива композиція з кадрів, яка включає в себе різноманіття симетричних конструкцій, введення незвичних за формою кадрів, додаванням одного кадру в інший. Таке оформлення сторінки вважається більш привабливим, але форма залишається далекою від змісту.
- 3) риторичну (найпоширенішу). Організація кадрів в просторі малюнка залежить, насамперед, від вимог оповіді. Форма кадру є похідною від сенсу, який вона передає: великий кадр для панорами, витягнутий вгору – для передачі висоти будівлі й т.д.
- 4) продуктивну. Зміст розповіді та його презентація так само пов'язані, як і при риторичній організації, але акценти змішані. В такому випадку композиція сторінки начебто диктує розповідь, створюючи оповідь [60, 23-25].

На нашу думку, перші дві моделі характерні для коміксів раннього періоду, коли жанр тільки розвивався, а остання взагалі зустрічається дуже рідко. Для обраної нами серії коміксів «Uncle Scrooge» характерна риторична модель організації, в якій головною складовою є сенс кадру, в зв'язку з чим смислова єдність виступає основною умовою створення коміксу як одного цілого.

Є.В. Козлов аналізує таку властивість паралітератури, як серійність. Він вказує, що «специфічний характер паралітературного тексту визначає і його здатність входити в більш складні текстові утворення» [22, 202]. На наш погляд, дана ознака в повній мірі характерна і для коміксу.

Властивості коміксу обумовлені інтенціями відправника і характеризують певні прагнення одержувача, який виступає в якості активного учасника процесу. В результаті цього серії коміксів створюються як би «на замовлення» масового читача і відповідають його інтересам і потребам. Серійність коміксу проявляється в тому, що в ньому стабільно задіяні одні і ті ж герої (до яких додаються нові, які фігурують лише в одному або декількох випусках), а також повторюються типові ситуації, деякі з яких стають традиційними, що відповідає інтересам масового читача.

Вищезазначені властивості коміксу дозволяють виокремити його в якості особливого жанру масової культури. Франсис Лакассен вперше назвав його «дев'ятим мистецтвом» в своїй книзі «Pour un neuvième art, la bande dessinée». Згодом таким же чином комікс класифікували і багато інших дослідників (Гренстін, Френ-Дерюель, Лефевр, Ренар і т.д.) [10, 159].

Наявність в коміксі піктографічних компонентів, а також їх взаємодія з вербальними, носить не формальний («оформлювальний»), а смисловий характер. В результаті взаємодії різних за природою (гетерогенних) знаків вони починають виконувати невластиві для них функції, істотно впливаючи на процеси побудови сенсу кадру. Внутрішня

взаємозалежність вербальних і піктографічних компонентів коміксу виражається в їх об'єднанні для вираження домінантної задачі. Це дозволяє зробити висновок про їх синкретичність, що виявляється в такому структуруванні тексту, при якому оформлення його компонентів йде не шляхом диференціації, а синкретизації (неподільності вербальної і піктографічної складових). Функціональна єдність елементів коміксу полягає не в їх послідовності, а в смисловому зв'язку [61, 254].

Варто зазначити, що таке специфічне явище масової культури, як комікс, лише недавно стало об'єктом лінгвістичного вивчення (причому, до цього часу комікс розглядався тільки з позицій психолінгвістики, теорії тексту і семіотики). Існуючі дослідження, присвячені аналізу коміксу з точки зору взаємодії вербальних і невербальних компонентів, є нечисленними і далеко не вичерпними. Зокрема, такі питання, як лінгвістична складова коміксу та її специфіка, зв'язок тексту коміксу з національним характером і жестами залишаються невивченими.

Таким чином, комікс являє собою складний твір, який формується у взаємодії двох вихідних систем – вербальної та піктографічної. Незважаючи на гетерогенність його складових, він характеризується високим рівнем їх узгодженості та цілеспрямованості в передачі інформації [9, 121].

1.2 Історія створення та розвитку коміксу

Як згадувалося раніше, поява коміксу була зумовлене поєднанням різноманітних літературних жанрів і течій живопису: з одного боку, це ілюстрації, гравюри та карикатури, а з іншого – народна творчість, фейлетон та роман.

Різні дослідники згадують різноманітні епохи появи коміксів, причому дуже часто їх розділяють цілі тисячоліття. Так, Франсис Лакассен в своєму дослідженні, присвяченому коміксу, наголошує:

«Деякі сторінки єгипетської «Книги мертвих» (3000 років до н.е.) – стародавній приклад історій в картинках, послідовні сцени яких розташовуються в вигляді смуг, поставлених одна на одну, а от текст (ідеографічний) знаходиться посередині зображення» [55, 264].

Дослідник американських коміксів Клар Кіннеард також починає свій опис історії коміксів з 3000 року до н.е., коли єгиптяни зображували та копіювали карикатури тварин, котрі виконували на шматках вапна та папірусі. В I столітті до н.е. в Римі продавалися, популярні в той час, «дощечки» з сатиричними карикатурами, так звані «Tabulae». В XV столітті н.е. з'явилися та набули популярність пантомімічні зображення сцен міраклів, які часто продавалися на ярмарках. Трохи пізніше подібні карикатури, зустрічалися для продажу на вулиця, **и** на них зображувалися різного плану злочини та покарання.

Однак, на нашу думку, такого плану карикатурні зображення являються, скоріше, прообразом книги з картинками, а не коміксів, так як вони не відповідають головній умові, яка дозволяє назвати їх коміксами: в них немає чіткого зв'язку тексту з малюнком. Звичайно, в книгах з картинками текст наявний, але він відділений від кадру та не створює з ним такої нерозривної єдності, як це представлено в коміксі. В художньому творі оповідь може довго розвиватися без ілюстрації до нього, і цілком є можливим знаходження ілюстрації до якоїсь сцени з певної частини твору. В карикатурах як XV-го століття, так і більш пізнього часу, тексту не було взагалі, але людям, для яких вони створювались, сцени з міраклів або історії відомих подій були знайомі раніше, саме тому у них, як і в сучасних читачів художньої літератури, виникали цілком чіткі асоціації, коли вони бачили такі зображення [23, 45].

Відомий дослідник коміксів О.Г. Сонін вважає початком історії коміксу той момент, коли, по-перше, комікс став відповідати своєму сучасному трактуванню, тобто в ньому об'єдналися дві знакові системи:

текст і малюнок, а по-друге, набув статусу феномена культури. Сталося це під впливом демократизації освіти в другій половині XIX століття, коли комікс набув своєї популярності та великої кількості читачів. Долучаючись до основ культури, вони ще не були готові до освоєння шедеврів світової літератури, але вже легко могли орієнтуватися в мальованих історіях, що містять текст [34, 67].

Передумовою появи коміксу стали й глобальні зміни в поглядах на художню творчість. З появою фотографії художники стали відмовлятися від буквального відтворення об'єктів. Щось подібне сталося і в літературі, коли символізм закликав письменників «повернутися спиною до дійсності» [58, 78].

Комікс розвивався паралельно в Європі (зокрема, у Франції) і Америці, причому англomовний і франкомовний комікс має схожу історію. Дослідники (А. Baron-Carvais, В. Peelers) традиційно виділяють декілька основних етапів, які пройшов комікс у своєму розвитку з кінця XIX століття до наших днів. Дотримуючись поділу на ці етапи, ми спробуємо простежити їх особливості, а також розповісти про найбільш яскраві серії, що з'явилися в зазначений період.

I етап: 1889-1929 рр. Роком народження коміксу у Європі прийнято вважати 1889 р, а от для Америки – 1892. Спочатку комікс поширювався тільки в періодичних виданнях. Він має комічний зміст і є досить прямолінійним. Типовим коміксом вважається малюнок ескізного типу на білому фоні без декорацій (схожий на карикатуру). Персонажі коміксу екстравагантні та нереалістичні. Часто весь комікс побудований на дотепній грі слів або кумедній ситуації (впав або врізався в стовп), та розділяється на 3 картинки. Інколи можна зустріти добру сатиру на суспільні традиції і стереотипи. Головна мета коміксу того періоду – викликати сміх. [10].

Головною відмінністю європейського коміксу від американського було те, що перший був орієнтований виключно на дитячу аудиторію, в

той час як останній був адресований дорослій публіці. Це, звичайно ж, згодом мало вплив на розвиток техніки та в виборі сюжетів.

II етап: 1929-1949 рр. 10 січня 1929 р. бельгієць Жорж Ремі (він же Ерже) публікує в додатку до брссельського щоденника «Двадцять століття» новий комікс «Гентене в країні Порад» («Tintín au pays des soviets»), відкриваючи цілу серію історій про пригоди маленького відважного героя, якому судилося стати кумиром не тільки в Бельгії та Франції, а й в усьому світі (комікс переведений більш ніж на 30 мов, в тому числі і на російську). У 1931 році в Америці під враженням від історії першого гангстера США Аль Капоне Честер Гоулд створює Діка Трейсі, суперполіцейського, який ввійшов в історію світової культури.

Ці події ознаменували собою перехід від розважально-гумористичного коміксу до пригодницько-детективного, розквіт якого припадає на кінець 30-х років з появою ще одного персонажа, що здобув світову популярність, – Супермена. Перші пригоди Супермена були опубліковані в журналі «Action Comics» двома захопленими науковою фантастикою друзями, Джеррі Сігелом і Джо Шустером. Згодом Супермен знайшов світову популярність завдяки виходу однойменного фільму Річарда Доннера (в 1978 році). У 1937 році комікс вперше виходить окремою книжкою [14, 57].

У 1938 році з'являється журнал коміксів «Спіру», створений за ініціативою редактора Жана Дюпуї. Тижневик продовжує безперервно друкуватися з дня свого заснування.

У 1945 році на сторінках газети «Юманіте» в чорно-білому форматі вперше з'являється песик Піф (Pif) в оточенні дядька Цезаря (Tonton), тітки Агати (Tata) та їх сина Дуду (Doudou) [36, 98].

III етап: 1949-1960 рр. Це період помітного спаду в розвитку коміксів. У Франції в 1949 році виходить закон, покликаний захистити молоде покоління від «поганого впливу» як французьких, так і американських коміксів, а 6 років потому в Сполучених Штатах протести

доктора Вертама призводять до того, що підкомітет Сенату США з питань дитячої злочинності проводить розслідування, внаслідок якого створюється Comics Code Authority, без перевірки, редагування та оцінки якого жоден комікс не може вийти в світ. Ці нововведення сильно обмежили діяльність творців коміксів у їх творчому пошуку. Ось деякі положення з вище зазначеного закону:

- «Уникати надмірної неправдоподібності і незрозумілої таємничості».
- «Не розташовувати один за іншим малюнки, які не мають єдності».
- «В історії опиратися на підтверджені наукою дані».
- «Категорично забороняється використання вульгарності та грубості в тексті й малюнках».
- «Уникати сцен жаху і потворних, відразливих персонажів».
- «Дбати про те, щоб текст був написаний каліграфічно, рівномірно, без орфографічних і граматичних помилок».
- «Уникати послідовностей з малюнків з надмірно яскравими кольорами».
- «Супроводжувати малюнки пояснювальним або описувальним текстом, щоб привити дитині бажання до читання» [61, 68].

Основні напрямки, за якими розвивався комікс після 1960 року, формувалися через порушення багатьох параграфів цього закону.

У 1957 році бельгійський художник Андре Франкен публікує свою першу історію про Гастоне Лагаффе (Gaston Lagaffe) в журналі коміксів «Спіру». Персонаж постає з кращого боку: костюм з метеликом, налаковане волосся. Але через певну кількість сцен, Гастон приймає свій відомий вигляд: зелений светр і потерті джинси. Вустами свого персонажа Франкен повідомляє, що створив Гастона для «ілюстрації власних лінощів».

У 1958 році світ вперше зустрівся зі Смурфами (Les Schtroumpfs) на сторінках журналу «Спіру». Маленькі, блакитного кольору істоти, що живуть в грибах, були придумані бельгійцем П'єром Кюлліфор, який творив під псевдонімом Пейо. Незабаром у смурфів з'явилося своє село і почалося безліч пригод [44, 156].

IV етап: 1960 р. – наші дні. Це період нового підйому в історії коміксу, що був паралельно з початком потужного руху контркультури. В Америці молодь виступає проти традиційного «American way of life», та є обуреною державною політикою, різними табу. Перебіг андеграунду в коміксі досягає свого апогею в 70-і роки. Вже в січні 1971 року американським авторам коміксів дозволено, нарешті, торкатися деяких заборонених сюжетів, а також проявляти симпатію до негативних героїв і навіть представляти не в кращому світлі владу.

У 1974 році відкривається Міжнародний фестиваль коміксів в Ангулемі. Виставка, організована муніципалітетом, з перших днів приймає таких авторів, як Уго Пратт і Андре Франкен. З 90-х років на виставці, завдяки збільшенню розміру інвестицій, видавці з усього світу купують і продають авторські права на комікси.

В Європі на тлі соціальних заворушень з'являється комікс для дорослих, що відбивається на його жанровому розмаїтті.

У коміксів з'являються свої коментатори і критики, які отримали місце на сторінках найбільших газет і журналів, включаючи спеціалізовані літературні.

Однак уже в 80-ті роки почалася криза жанру. Комікси цього часу, особливо ті, які несуть відбиток економічної кризи, характеризуються поверненням до чорного і сірого, відрізняються від коміксів 70-х років, створених на підйомі громадського руху по обидва боки океану, які відображають мрії про свободу і наповнені яскравими фарбами. Відзначається зростання еротики і сцен насильства в сучасних коміксах.

З посиленням конкуренції відбувається комерціалізація цієї сфери, яка бере владу в свої руки [35, 77].

Ця криза спровокувала появу песимістичних прогнозів щодо перспектив розвитку коміксу. Незважаючи на це, в останні роки його тиражі продовжують рости: «Комікс поширюється у всьому світі, пускаючи коріння в ґрунт нових культур » [35, 78].

Комікс, як і інші тексти, пов'язані з наочною агітацією, призначений для швидкої та ефективною передачі повідомлення, і саме тому потребується сучасним суспільством. З моменту виникнення коміксу в якості основної форми його поширення використовувалися періодичні видання, що з самого спочатку орієнтувало його на найширшу аудиторію.

Комікс не є орієнтованим для конкретного соціального класу: його читають як робітники й службовці, так і високопоставлені чиновники та інтелектуали. Подібно до літератури, комікс дуже неоднорідний за своїми художніми якостями; від «вокзального читива» до справжніх шедеврів, але, на відміну від високохудожньої прози, комікс в зв'язку з особливостями його мови доступний як малоосвіченим, так і висококультурним читачам, хоча оцінити його гідно зможуть тільки останні [34, 67].

Величезне жанрове розмаїття коміксу (наукова фантастика, детектив, вестерн, історії про супергероїв, фарс, еротика, пригоди, сентиментальна розповідь) також орієнтує його на широку аудиторію; комікс давно перестав бути винятково розважальним жанром. У 70-х роках в ньому почали порушуватися теми, які могли б здатися назавжди закритими для нього - секс, наркотики, що могло як розширювати, так і звужувати коло його читачів.

Комікс близький по духу до реалій нашого повсякденного життя, де все рідше людині доводиться складати закінчені тексти: іспити й контрольні роботи все частіше проводяться за допомогою тестування, написання автобіографії під час вступу на роботу витісняється

заповненням анкет і формулярів, які потребують односкладових відповідей [59, 42].

1.3 Структурно-тематичні параметри американських графічних коміксів

Відмінною рисою художнього дискурсу взагалі, і в художньому дискурсі у вигляді коміксу, є створення образу як особливого засобу вираження змісту.

Художній образ – це завжди відтворення окремих явищ дійсності в їх конкретно чуттєвих індивідуальних тонкощах. Образ – це так званий «першоеlement» вигаданої «дійсності» твору автора [14, 23].

Предметом художнього зображення-дослідження в мистецтві є людина. Л.І. Тимофєєв відзначав, що «характерною рисою мистецтва є те, що воно синтетичне, тобто відображає життя цілісно, у взаємостосунках різних її аспектів». Говорячи про синтетичне в мистецтві, мається на увазі можливість звернення мистецтва до будь-якого з аспектів людського життя в усій її багатогранності, суперечливості [14, 9].

Художній текст, яким є і комікс, являє собою систему таких взаємопов'язаних рівнів:

- 1) сюжетно-композиційний рівень;
- 2) просторово-часовий рівень (хронотоп);
- 3) рівень системи образів;
- 4) стилістичний рівень;
- 5) ідейно-філософський рівень («вищий» в творі) [18, 15].

Образ автора художнього твору – це, в термінології М.М. Бахтіна, певний «формальна заміна учасника», що визначає його позицію для бачення світу відповідно до творчих завдань, та ідеєю даного твору [14, 19]. Говорячи про комікс, слід додати, що у нього, на відміну від художнього дискурсу, особливий суб'єкт – автор тексту і художник.

Дослідник коміксів Є.В. Козлов виділяє такі категорії коміксу, як цілісність, зв'язність (когерентність), роздільність і ізолюваність (замкнутість) тексту.

Цілісність – це категорія, яка формується в свідомості реципієнта, який сприймає весь представлений текст як єдність. В інформаційному просторі коміксу це розкриття відбувається вербальними і невербальними засобами. Форма коміксу є комплексом знаків різних систем, об'єднаних загальною функцією, яка полягає в актуалізації художньої інтенції авторів [20, 73].

Зв'язність коміксу ґрунтується на його структурності. Завдяки цій властивості організовується взаємодія різних складових в рамках однієї системи. Структурний зв'язок характеризується безпосереднім включенням невербального компонента в вербальний, що забезпечує заміну вербального знаку [23, 74].

Роздільність являє собою логічну та семантичну категорію.

Смислове членування обумовлене комунікативною інтенцією автора. В аспекті тематично-рематичного членування кожен попередній кадр коміксу є темою по відношенню до подальшого, який грає роль реми, комплексу нових знань [22, 81].

Ізолюваність тексту проявляється в тому, що він являє собою замкнуту систему зв'язків. Межі багатьох коміксів формально марковані (ініціальний кадр знаходиться прямо під назвою серії коміксів, останній кадр коміксу містить чіткий напис) [22, 83].

Напис «fin de l'episode» («кінець епізоду») відображає ще й таку характерну рису коміксів, як серійність.

Жанрове різномаяття коміксу, як і творів художньої літератури, дуже широке: наукова фантастика, детектив, вестерн, фарс, еротика, пригоди, сентиментальна розповідь. Як вже зазначалося раніше, комікс давно перестав бути винятково розважальним жанром.

Комікс, як дискурс, з одного боку, займає певне місце серед письмових жанрів, з іншого, враховуючи ряд ознак, – наближається до усної форми комунікації. Графічні елементи в коміксі дозволяють вирішити проблему усного висловлення в письмі. Окрім цього, як і в усному мовленні, в мові персонажів коміксу виключаються довгі фрази і складний синтаксис. Крім вищевказаних функцій об'єднання вербального і невербального варто відзначити і компресію інформації. На відміну від мультфільму або кінофільму, обмежуючим фактором тут виступає не час, а простір. П. Френ-Дерюель говорив про те, що семіотична економія жанру коміксу важлива для засобів передачі інформації [49, 10].

Таким чином, комікс може бути визначений як особливий вид художнього креолізованого дискурсу, тексту з конкретними завданнями (серед яких ми особливо виділяємо вплив на реципієнта і реалізацію задуму автора), зануреного в ситуацію реального спілкування.

РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДАННЯ ВЕРБАЛЬНО-ГРАФІЧНИХ ТИПІВ ТЕКСТУ

2.1. Графічні та фонетичні особливості коміксу

Наочність коміксів — перевага перед іншими літературними жанрами, що відкриває різноманіття виражальних засобів, чим автори і видавництва, звичайно ж, користуються. Часто текстові повідомлення коміксу мають комедійний характер, в коміксах практично немає будь-яких графічних та мовних кордонів [19, 68].

Різні вставки і знаки є особливістю кожного коміксу. Найпоширеніший засіб графічного вираження тексту – це виділення слів жирним шрифтом. Зазвичай це використовується для підкреслення головного сенсу (Див. Рисунок 2.1).

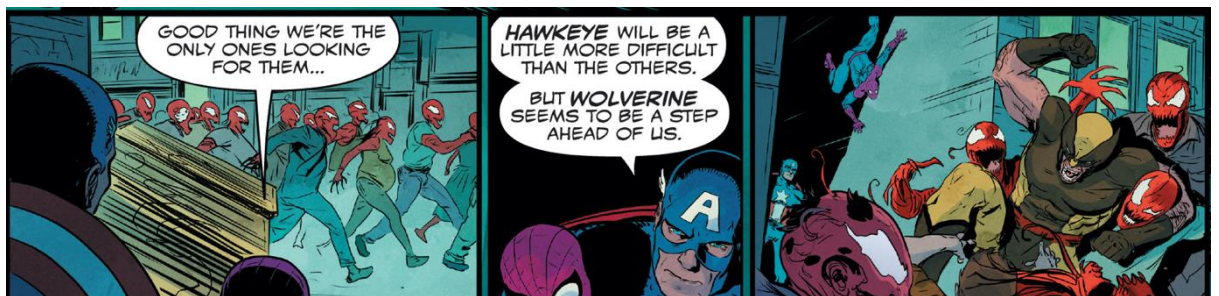


Рисунок 2.1 – Приклад графічного вираження жирним шрифтом



Рисунок 2.2 – Приклад уточнення та акценту на певному слові

На Рисунку 2 підкреслюється ім'я, що уособлює значимість персонажу, уточнення та акцент на певному слові. Тому важливо зберегти всі ці компоненти, так як вони несуть смислову функцію (Див. Рисунок 2.2).

Також виділення шрифту може означати підвищений тон голосу героя, показувати емоційність пропозиції (Див. Рисунок 2.3, Рисунок 2.4, Рисунок 2.5).



Рисунок 2.3 – Приклад виділення шрифту для підвищення емоційності тону

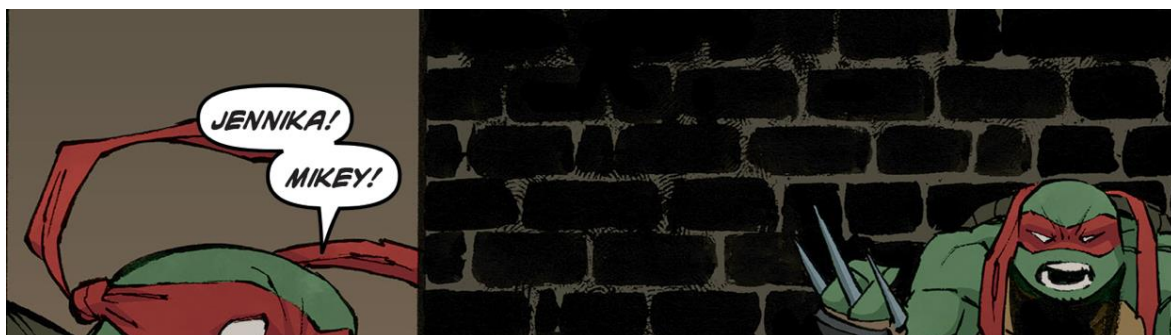


Рисунок 2.4 – Приклад виділення шрифту для підвищення емоційності тону



Рисунок 2.5 – Приклад виділення шрифту для підвищення емоційності тону

У наведених прикладах ми зустрічаємо і здивування, і радість, і розчарування — всі ці емоції підкреслюються за рахунок виділення шрифтом.

Іноді жирний шрифт використовується для звернення уваги на особливі слова: імена власні, особливо виділяють героя або просто слова, придумані персонажем або автором коміксу, також часто виділяються реалії, еквівалент яких рідко можна зустріти в іншій мові (Див. Рисунок 2.6, Рисунок 2.7).



Рисунок 2.6 – Приклад виділення шрифту для звернення уваги на ім'я



Рисунок 2.7 – Приклад акцентування автором особливих слів

У коміксах можна передати будь-який звук і почуття. Роблять це зазвичай за допомогою слів-звуконаслідувачів. Їх малюють як від руки, так і додають пізніше на комп'ютері [57, 102].

Для тих, хто малює комікси рідною мовою з цим проблем не виникає, кожен з нас, не будучи ознайомленим з загальноприйнятим ономатопом, може придумати яке «слово» видає той або інший предмет.

А от при передачі звуків з однієї мови на іншу можуть виникнути труднощі [54, 67].

Часто перекладачі використовують транслітерацію або транскрипцію для передачі звуків (bang — «бенг», crash — «креш»), але зараз існують певні списки звуків, які можна використовувати для перекладу звуконаслідувань, для того, щоб не виникали помилки (Див. Рисунок 2.8).

Bullet(small gun)	Dhay,Thay
Empty gun	Klik-klik
Weapon slash	Skinch, Khachh, Khachhak, Shak
Metal weapons	Thanaak, Karr, Kooomm,Khanaak, Tann
Air/Wind	Khoosh, Skrishhh, Foooo
Bubble burst	Plop
Machine/Engines	Huu-huu, Gharr, Ghurr, Dhadd, Charr
Car breaks	Chiiiiii, Krinch
Cloth/paper Rip	Charr
Electric shock	Kirrrr, Tiddd
Siren	Vao-vao, Vu-vu, Pio-pio, Boo-boo
Weapon Throw	Saay,
Choked	Gupp, Ghapp
Wormhole	Skiishhh
Switch/Knob	Khat
Shock/Surprise	Exclamation mark
Confusion	Question Mark

Рисунок 2.8 – Список еквівалентності звуконаслідувань

Окрім цього, для знакового вираження звуків, які передають предмети, використовуються поєднання букв, вимова яких дозволяє максимально точно передати звукову наповненість світу коміксів.

2.2 Синтаксичний та морфологічний рівні тексту графічного роману

Синтаксичні особливості графічних текстів зумовлені, окрім необхідності передати усне висловлювання письмовою формою та діалогічним характером мови, ще й обмеженістю простору кадру, всередині якого розташовуються репліки персонажів.

Необхідність розмістити в одному кадрі зображення героїв, їх оточення (декорації), а також філактерії з текстом, обмежує довжину реплік, що зумовлює виключення, в мові персонажів, громіздких фрази та складного синтаксису. І якщо в таких суміжних типах дискурсу, як мультфільм і кінофільм, обмежуючим фактором в них постає час, то в коміксі, як в типі графічного тексту, ним є простір [28, 67].

Синтаксична структура текстів коміксів також володіє відносною простотою і максимально наближена до розмовної мови, для якнайлегшого сприйняття, адже комікс, в першу чергу, є розважальним жанром. Мова героїв діалогічна, й автор намагається зробити їх висловлювання найбільш короткими і наповненими (Див. Рисунок 2.9)



Рисунок 2.9 – Приклад діалогічного мовлення в коміксі

Зображення також допомагає досягти цього ефекту, тому що воно містить велику кількість інформації, яку не можна передати вербально.

Синтаксис діалогічного мовлення відрізняється великою кількістю окличних і спонукальних речень, звертань, які потрібні для встановлення мовного контакту зі співрозмовником [38, 87].

Їх вибір залежить від ситуації спілкування (Див. Рисунок 2.10).



Рисунок 2.10 – Приклад діалогічного мовлення в коміксі

Зазвичай, у коміксах переважає розмовний стиль спілкування, який настільки наближений до реальності, що відтворює практично всі звуки звичного діалогу підлітків (Див. Рисунок 2.11)



Рисунок 2.11 – Приклад розмовного стилю в діалогах персонажів

Саме тому в коміксах, крім звуконаслідування, зустрічається дуже багато часток і вигуків, які також викликають труднощі при перекладі (Див. Рисунок 2.12 та Рисунок 2.13).



Рисунок 2.12 – Приклад використання вигуку в тексті коміксу



Рисунок 2.13 – Приклад використання вигуку і частки в тексті коміксу

Найчастіше в коміксах використовують лексиколізовані й індивідуальні вигуки, які перекладаються за допомогою еквівалентних відповідностей, але вибір еквівалента ускладнюється омонімією вигуків, яка зустрічається перш за все серед емоційних вигуків, тому необхідне залучення контексту.

Необхідно зазначити, що таке значення вигуків і часток насамперед залежить від самого контексту, так як в інших контекстах ми можемо побачити інше значення [10, 12].

У коміксах практично кожна сторінка насичена діями. У філактеріях містяться всі головні ідеї та думки персонажів. Простір для тексту обмежений, тому немає можливості висловлювати більш розширені думки і детально описувати події. Тому фрази в коміксах короткі, лаконічні, часто обриваються, неповні, саме тому важливо зберегти речення такими, якими вони є [17, 68].

Дуже часто допоміжне дієслово опускається. Присутня наявність багатьох наказових речень зі знаками оклику та питання, риторичних запитань. Все це пояснюється високою емоційністю діалогів, тому необхідно зберігати головну думку, використовуючи наказовий спосіб, безособові й узагальнено-особисті речення (Див. Рисунок 2.14).



Рисунок 2.14 – Приклад використання в тексті наказового способу

Однією з синтаксичних особливостей коміксу є скорочення загальноновживаних слів (Див. Рисунок 2.15, Рисунок 2.16, Рисунок 2.17).



Рисунок 2.15 – Приклад скорочення слів у тексті



Рисунок 2.16 – Приклад скорочення слів у тексті



Рисунок 2.17 – Приклад скорочення слів у тексті

Ця особливість надає тексту велику експресивність, жвавість і відтінок живого діалогу. Слід зазначити, що подібні скорочення можуть використовуватися носіями англomовної культури для економії часу. Але все ж перекладачеві необхідно відтворити форму оригіналу за допомогою перекладу, тому важливо спершу вивчити подібні скорочення.

Основна мета даного прийому — створення емоційного фону розповіді й надання тексту реалістичності та динамічності [45, 241].

У тексті коміксу, що відтворює усну діалогічну мову, безпосереднє живе спілкування, закономірно часте використання еліптичних («неповних») речень.

Значення еліптичних речень може бути визначено при їх співвіднесенні з попередніми репліками. Термін «неповні» вживається для підкреслення смислового і синтаксичного скріплення реплік діалогу (Див. Рисунок 2.18).



Рисунок 2.18 – Приклад використання еліптичних речень для скріплення реплік діалогу

Л.Г. Веденіна розділяє синтаксичний та семантичний еліпсис. Синтаксичний еліпсис базується на аналогії: особливу побудову еліптованої частини, що дозволяє точно визначити те, що не виражено. Синтаксичний еліпсис здійснюється як опущення одного або декількох членів речення [23, 102]:

Л.Г. Веденіна наголошує, що в реченнях з синтаксичним еліпсисом існує тільки одна можливість відтворити опущений член речення, тоді як при семантичному еліпсисі можна припустити кілька варіантів «невисловленого» змісту [23, 109].

Пов'язуючи репліки, автори коміксів використовують:

- 1) *підхоплення*, за допомогою якого діалог розвивається далі або містить нове повідомлення, яке іноді іронічно спростовує перше;
- 2) *повтор*, який не продовжує думку, а дає оцінку почутому;
- 3) *надмірність*, яка пов'язана зі спонтанністю, іноді з емоційністю розмовної мови, з наявністю слів-паразитів. Крім того, комікс створив

цілу колекцію звуконаслідувальних вигуків і дієслівних звуконаслідувань [23, 109].

У всіх модальностях морфологія — це вивчення того, як значення слова інкапсульовано в реальні форми. Уніфіковане значення у візуальній мові можна, згідно до стандартних лінгвістичних розуміннь, поділити на наявність *продуктивних* або *непродуктивних* морфем, на відкриті та закриті класи та на різні рівні лексичних одиниць.

Серед простої роботи, необхідної у візуальній морфології, одна тема може включати каталогізацію графічних емблем, що використовуються у візуальних мовах різних культур.

Як і словесні мови, візуальні мови використовують прив'язаність до інших знаків, які слідують за нерозривними та вільними формами. Наприклад, слова можуть прикріпити морфему, яка не може стояти сама по собі, як «-ness», до кореня «щасливий» або «сумний», щоб зробити «щастя» або «смуток». Подібним чином можна зосередити увагу на поєднанні різних морфологічних ознак у графічній формі. Наприклад, швидкісні лінії та мовні кульки — це «зв'язані морфеми», які не можуть з'являтися без прикріплення до кореневого об'єкта, коли певний персонаж виконує дію або говорить. Інші пов'язані знаки можуть мати більш обмежувальні критерії прив'язки, наприклад ті, що з'являються над головами людей (лампочки, серця, дощові хмари тощо).

Ці фігури також вимагають певної «згоди» з виразом обличчя - щасливе обличчя з дощовими хмарами або розлючене обличчя з лампочкою мало б некоректне граматичне поєднанням. Знову ж таки, важливо підкреслити, що ці графічні компоненти не передаються як еквіваленти коренів та афіксів у словесній мові, а що обидва типи взаємодіють подібними зв'язками в об'єднанні пов'язаних та вільних форм [54, 67].

Інші морфологічні процеси також подібні до мови. Деякі знаки використовують «доповнення» — заміну всієї або частини цілої морфеми

як варіант іншої, наприклад, «people» чи «men» для множини слів «person» чи «man». Графічно, наприклад, серця, зірки, знаки долара тощо можна замінити замість очей персонажа, щоб додати певне значення (див. Рисунок 2.19), або повноцінне доповнення пунктирними лініями по всій лінії тіла персонажа, що означає невидимість.

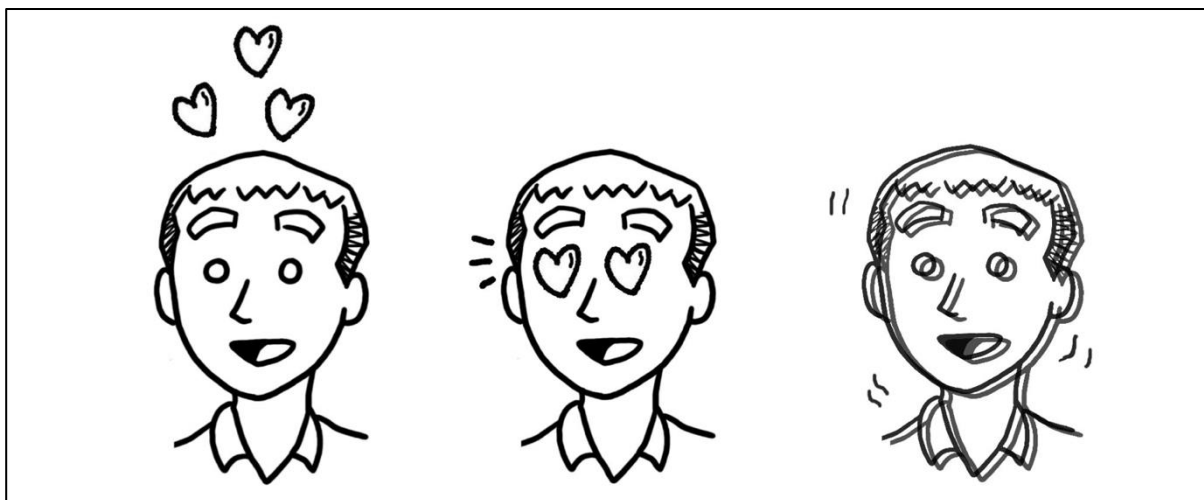


Рисунок 2.19 – Приклад графічного відображення емоцій у тексті

Знову ж таки, важливо пам'ятати, що вище згадані процеси, що беруть участь у комбінаторних стратегіях графічної морфології, не обов'язково розглядаються як прямі аналоги одиниці словесної форми (тобто тут немає пошуку графічного еквівалента «слова») [59, 132].

Однак однакові загальні стратегії використовуються як у графічній, так і у словесній формах.

2.3 Стилiстичнi особливостi особливостi лексики комiксу

2.3.1 Лексико-стилiстичнi засоби в американському комiксі

У сучасній лінгвістиці ціла низка теоретичних досліджень вітчизняних і зарубіжних авторів присвячена вивченню експресивних засобів перекладу. При цьому чітке розмежування виражальних засобів і стилістичних прийомів є проблемою внаслідок різноманіття точок зору і протиріч між різними підходами до питання щодо класифікації лексичних засобів.

Розроблені різними дослідниками класифікації включають суміжні явища і поняття, але інтерпретуються з різних позицій і рівнів. Складність також представляє той факт, що стилістика є порівняно новим розділом мовознавства, і вчені ще не прийшли до спільної думки щодо чіткого розмежування лексичних засобів вираження і лексичних стилістичних прийомів [61, 211].

Протягом довгого часу було поширене розділення стилістичних засобів на образотворчі і виразні. При класичному підході під образотворчими засобами мови приймаються стежки, тобто всілякі види образного вживання слів і словосполучень за принципом перенесення найменування. Виразні засоби служать створенню образу і представлені, головним чином, на лексичному рівні. Комплекс образотворчих засобів включає такі типи переносного вживання слів і виразів, як метафора, метонімія, гіпербола, іронія, перифраз і т.д. Виразні засоби, звані також фігурами мови, не створюють образів, а надають мові виразності за допомогою особливих синтаксичних побудов, таких як інверсія, риторичне питання, паралельні конструкції і т. д.

У сучасній лінгвістиці ці терміни як і раніше використовуються, проте отримують нові трактування. Деякі дослідники вважають за доцільне характеризувати зображальні засоби як парадигматичні, оскільки вони засновані на асоціативній схожості обраних автором лексичних одиниць з іншими близькими за значенням і тому потенційно можливими, але не представленими в тексті одиницями, по відношенню до яких їм віддано перевагу [[56, 44].

Проблема класифікації особливо гостра, враховуючи, що образотворчі засоби здатні, подібно виразним, виконувати експресивну функцію, а виразні засоби можуть брати участь у створенні образності, що особливо яскраво проявляється на матеріалі креолізованого тексту коміксу.

Одним з перших учених, який мав індивідуальний погляд на традиційну систему класифікації стилістичних засобів, став Дж. Ліч .

У своєму дослідженні «Есе про стилі і мови» (*Essays on Style and Language*) вчений наводить класифікацію, в основі якої лежить принцип розрізнення між мовною нормою і відхиленням від літературної мови. Відхилення в свою чергу, поділяються на парадигматичні та синтагматичні [18, 46-47].

Структурні елементи володіють власним значенням, що впливає на їх лексичне значення. І. Р. Гальперін класифікує синтаксичні засоби за наступними критеріями:

1. Зіставлення окремих частин висловлювання (інверсія, відокремлені конструкції, паралельні конструкції, повтор, перерахування, напруга, градація, антитеза).

2. Тип зв'язку окремих частин (асіндетон, полісіндетон, парцеляції).

3. Характерне використання розмовних конструкцій (еліпсис, апозіопеза , авторські питання в оповіданні, непряма мова).

4) передача структурного значення (риторичні запитання, літота) [10, 58] .

Незважаючи на те, що класифікація І. Р. Гальперіна отримала широке визнання, деякі дослідники відзначають її недоліки. Так, на думку Т. А. Знам'янської, існує багато виразних засобів, які можна віднести як до лексичних, так і до синтаксичних засобів, таких як антитеза, перифраз, іронія та ін. Також складно провести чітку межу між використанням розмовних конструкцій (синтаксичні засоби) і використанням стійких виразів (лексичні засоби) [18, 57].

Класифікація Ю. М. Скребнева , представлена в книзі «Основи стилістики англійської мови», вважається однією з новітніх і нестандартних. Вчений поєднав принцип поділу засобів на парадигматичні та синтагматичні підгрупи Дж . Ліча і рівнево-

орієнтований підхід І. Р. Гальперіна, створивши при цьому власну цілісну систему і збудувавши унікальну мовну ієрархію. Ю. М. Скребнев ділить всю стилістику як науку на парадигматичну і синтагматичну.

Класифікація Ю. М. Скребнева розкриває абсолютно новий підхід в області вивчення стилістичних засобів. Головною перевагою зазначеної класифікації є можливість віднесення різноманітних експресивних засобів відразу до декількох структурних груп, що вирішує проблему проведення жорстких кордонів між виразними і образотворчими засобами. Саме тому нам здається доречним розглядати лексико-стилістичний потенціал коміксу, як складний креолізований текст, саме з позиції даного підходу.

Так як по ряду ознак комікс близький до усної форми комунікації, мова персонажів коміксу характеризується досить короткими фразами і нескладним синтаксисом. Комікс прагне «до пошуку мовних одиниць, що володіють найбільшою виразністю і максимальним ефектом реалізму» [34, 67].

В першу чергу такі кошти представлені вигуками і подібними одиницями, що створюють ефект розмовної мови на папері. Разом з образотворчими засобами вираження емоційних реакцій персонажів, таких як міміка і жести, а також графічними елементами і кольором, вигуки, будучи вербально-іконічними одиницями, утворюють унікальну семіотичну систему.

При аналізі лексики мови коміксів, особливо помітна її експресивність і емоційно забарвлений характер. Так, особливістю коміксів є широке вживання слів розмовного стилю, фразеологізмів, слів з яскраво вираженим коннотативним значенням. Діапазон лексики мови коміксів надзвичайно широкий і включає лексичні одиниці, що відносяться до різноманітних стилів мови.

Однак найчастіше лексика коміксу спрямована на опис дій, ілюстрованих відповідно з малюнком кадру.

2.3.2 Слова високого стилістичного тону

Ю. М. Скребнів класифікує стилістичну градацію лексики в коміксах за двома ступенями: слова високого стилістичного тону (як правила, представлені архаїзмами, поетизмами, літературною, офіційною лексикою, а також профеліоналізмами) і слова низького стилістичного тону (коллоквалізми, сленг, неологізми та вульгаризми).

Так як комікс є продуктом масової культури, він відповідає вимогам сучасності та єднає в собі високий рівень інформативності поруч з простотою подачі інформації, яка представлена до того ж в розважальній формі. Загальнодоступність та популярність коміксу, а також мала кількість текстового супроводу, як правило, нескладного розважального характеру обумовлюють нечисленність лексики, яка відноситься до високого стилістичного тону.

У наступних прикладах лексика високого стилістичного тону, замінюється нейтральними еквівалентами (Див. Таблиця 2.1).

Таблиця 2.1 – Заміна високого стилістичного тону

1.	They've resolved to make amends.	Вони вирішили відшкодувати нанесену шкоду
2.	I... and I alone shall determine their appropriate punishment.	Я... і тільки я визначу їм належне покарання
3.	And if you are hiding something... Especially something that I strongly believe pertains to me...	І якщо ти щось приховуєш... Особливо те, що, як я підозрюю, стосується мене...

Так у прикладі 2 дієслово «**determine**» зі значенням прямого прийняття рішення або впливу на щось, в англомовних тлумачних

словниках словом має позначення *formal*, перекладене нейтральним дієсловом «визначати». Та ж тактика застосовується при перекладі слів «*resolve*» и «*pertain*».

Determine – (formal) to control or influence something directly, or to decide what will happen: People want to determine their own destinies [46];

Resolve – (formal) to make a decision formally or with determination: The company resolved to take no further action against the thieves [46];

Pertain – (formal) to relate directly to something [56];

При перекладі лексики високого стилістичного тону в наступних прикладах використовувалися лексичні одиниці, що відносяться до нейтрального, або зниженим тону (Див. Таблиця 2.2).

Таблиця 2.2 – Лексичні одиниці нейтрального тону

1	I bear you no malice, but I will not allow you to interfere.	Я не маю до вас жодного негативу, але не дозволю вам втручатися.
2	I, however, have no such compunctions .	Тим ни менш, я цим не страждаю.

Приклад 1 – вираз «to bear malice», належить до високого тону та має значення «відчувати негативні емоції».

To bear malice – (formal) I bear him no malice (= do not want to harm or upset him) [46]

Приклад 2, вираз «to have compunctions», містить лексичні одиниці високого стилістичного тону, перекладено як «страждати чим-небудь». В цей самий момент дієслово «страждати», в поєднанні з іменником в орудному відмінку, вживається, як правило, або в медичній термінології (страждати безсонням, тощо), що не відповідає контексту, або в розмовній мові та в сленгу (страждати фігньою) [17].

Compunction – (formal) a feeling that you should not do something because it is bad or wrong [56].

Наступні приклади зображують переклад лексики високого тону еквівалентами української мови, які належать до такого ж стилю (Див. Таблиця 2.3).

Таблиця 2.3 – Еквіваленти перекладу лексики високого тону

1	Loath as I usually am to use my somewhat outré visage ...	Зазвичай я не схильний використовувати свій ексцентричний вигляд ...
2	And you saw fit to withhold this...revelation from me?	І ти подумав, що це можливо від мене приховати?
3	To examine how our foes think and act.	Дослідити як наші супротивники мислять та діють.

У прикладі № 1 дієслово «to loath», що має значення «небажання робити що-небудь», перекладається українською мовою еквівалентним виразом «не бути схильним робити що-небудь», що є притаманним для книжкових стилів мови, і таким чином, володіє таким самим стилістичним ефектом [43, 56].

Loath to do smth – (formal) to be unwilling to do something [46].

У цьому ж прикладі представлена запозичена з французької мови лексика, що відноситься в англійській мові до книжкового стилю і використовується з метою підкреслення освіченості персонажа, який вимовляє репліку. Для перекладу цього виразу було використано досить невідомі еквіваленти української мови, які мають схоже з оригіналом стилістичне навантаження [43, 34].

Outré – (formal) unusual, strange, and shocking, especially in a humorous way - He wrote an outré comedy about life in the White House [46]

Visage – (literary) the face [46]

У прикладах 2, 3 для перекладу також обрана лексика, характерна для книжкових стилів мови, і яка відображає той самий стилістичний ефект, що і в англійському варіанті.

See fit – (formal) If you see fit to do something, you think it is good or necessary to do it: She saw fit to pull her son out of the school [46]

Foe – (literary) an enemy [56]

Таким чином, вдалося встановити, що лексичне відображення, яке відноситься до високого стилістичного тону, не є часто вживаною в текстах коміксу і становить лише 6% від загального числа прикладів. При цьому якщо подібна лексика зустрічалася в досліджуваному матеріалі, то в 50% випадків вона перекладалася за допомогою нейтральних еквівалентів.

2.3.3 Слова низького стилістичного тону

Однією з основних функцій коміксу є розважальна функція. Крім яскравих, динамічних зображень, зрозуміла широкому читачеві розмовна лексика, сленг і експресивні колоквіалізмами багато в чому допомагають здійснити розважальну функцію коміксу і забезпечити читачеві захоплююче дозвілля. З цієї причини мову коміксу в великій мірі представлений лексикою зниженого стилістичного тону.

Крім того, для багатьох коміксів, особливо тих, дія в яких відбувається в вигаданих світах і при фантастичних обставин, характерно використання неологізмів і окказіоналізмів, також, на думку Ю.М. Скребнева, які є словами зниженого тону через свою новизни і нездатності миттєво завоювати довіру у консервативно налаштованого мовної спільноти [26, 143].

Наступні приклади демонструють стратегії, що застосовуються при перекладі розмовних одиниць з вираженою негативною конотацією, які містять сему дурості чи божевілля (Див. Таблиця 2.4).

Таблиця 2.4 – Переклад розмовних одиниць, які містять сему божевілля

1	Professor Xavier is a jerk!	Профессор Ксав'єр бовдур!
---	------------------------------------	----------------------------------

2	Summers has gotta be nuts .	Саммерс мабуть збожеволів .
3	Are you nuts or what?	Ти щалений чи як?
4	Our students are fleeing the school, you half-wit .	Слухай недоумку , у нас учні тікають зі школи.
5	Are you insane ?	Ти божевільний ?

У прикладах 2, 3 представлена одна і та ж лексична одиниця в переносному значенні «божевілля», тобто скоєння дій дурних, небезпечних, або невластивих ментально здоровій людині.

Nuts (informal) – silly, stupid, or strange [46]

У першому випадку для перекладу вибрано експресивно забарвлене розмовне слово з тим же лексичним значенням, в той час як у другому випадку перекладом послужило слово, що несе семи дурості і слабких розумових здібностей. Прагматичний ефект при цьому зберігається, так як в зазначеному контексті слово «дурень» використовується з метою негативної оцінки дій, або слів персонажа і не пов'язане безпосередньо з його розумовими здібностями [13, 46].

З прикладом 2 тісно переплітається приклад 5, в якому синонімічна лексична одиниця переведена еквівалентом української мови «зійти з розуму», також використовуються в переносному значенні.

Insane (informal) - completely stupid or crazy, often in a way that is dangerous [56]

Приклади 1 і 4 містять негативно забарвлені розмовні лексичні одиниці з сестрою дурниці, перекладені розмовними еквівалентами «бовдур» і «недоумок», що володіють в українській мові вираженою негативною оцінкою.

Jerk (slang) - a stupid person, usually a man [56]

Half-wit (informal) a stupid person [56]

Ще декілька прикладів розмовної лексики (Див. Таблиця 2.5).

Таблиця 2.5 – Переклад розмовної лексики

1	Some weak sister in a freshman dorm wants to drop his powers, I could care less, but an X-man...	Коли якийсь слабак з першого курсу канючить, що хоче позбавитися від мутації – мені начхати, але Люди-Ікс...
2	Just waiting щп you, slowpoke .	Ждал только тебя, копуша .
3	Just 'coz you've got the hots for her doesn't make you equals.	То, что ты на нее запал , еще не значит, что вы можете общаться на равных.

У прикладах 1, 2 представлений переклад лексики, що містить негативну оцінку по відношенню до співрозмовника або персонажу, про який йде мова.

Weak sister (informal) — a person in a group who is regarded as weak or unreliable [64]

Slowpoke (informal) — someone who moves or does things too slowly [56]

Перекладом послужили еквіваленти української мови, які відносяться до розмовного стилю мовлення, з вираженою негативною оцінкою.

Приклад 3 ілюструє переклад розмовного виразу з часткою сексуального потягу за допомогою часткового еквівалента, що визначається в словниках розмовної зниженої лексики української мови як: *запасти — закохатися по вуха в когось*. [17]

Незважаючи на те що в даному визначенні немає прямої вказівки на наявність потягу і використовується більш широке поняття «закохатися», представлений в коміксі переклад є частковим для цього виразу.

To get/have the hots for smb (informal) - to feel a strong sexual attraction to a person [48]

We are not going anywhere until you confess you have the hots for our nanny — Ми не підемо доки ти не зізнаєшся, що ти запав на нашу няню. [66]

Для мови багатьох коміксів «Супергеройської» тематики характерно використання неологізмів, наявність яких пояснюється фантастичними обставинами дії героїв, їх незвичайними здібностями, а також реаліями світу, в якому розгортається сюжет (Див. Таблиця 2.3.6).

Таблиця 2.6 – Приклади використання неологізмів

1	Unlikely, flatscan .	Навряд чи, людинко
2	You should show respect, earthspawn .	Ти забулась, землянко?

У прикладі 1 представлений неологізм, що вперше з'явився на сторінках коміксів серії «Люди-Ікс» для позначення немутантів, який згодом почав використовуватися в якості розмовного найменування ненависників комп'ютерів і інформаційно-технічного прогресу [45, 67].

Flatscan – one who does not understand computers, or one who harbors a deep-rooted dislike for computers or the Internet. From the X-Men term «flatscan», a derogatory term for non-mutants. As the mutants considered themselves the next step in human evolution, "flatscans" were those who would be left behind as the world progressed. A similar fate awaits those who dislike or cannot comprehend computers, and the cyber community adapted the term to mean non-cyber rather than non-mutant [66].

Перекладним словом стало «людинка», в якому корінь «людина» вказує на приналежність істоти не до розряду мутантів, а негативне забарвлення та відтінок зневаги передаються за рахунок граматичної компенсації зменшувальним суфіксом -нка .

У прикладі 2 представлена лексична одиниця, яка буквально перекладається як «породження землі» і вперше прозвучала в коміксі «X-Men» в репліці персонажа-інопланетянина. Надалі слово набуло розвитку у всесвіті комп'ютерної гри «World of Warcraft», де воно застосовується для позначення одного з ігрових істот. У представленому перекладі використаний прийом специфікації має на увазі людське походження і жіночу стать «земного істоти».

Таким чином, в результаті аналізу лексики коміксу, що відноситься до зниженому стилістичному тону, було відзначено його значне переважання над лексикою високого стилістичного тону - 20,5% від загального числа прикладів. При цьому відзначається велика кількість розмовної лексики, яка несе в собі негативне значення, а також лексики, що містить семи дурості й божевілля [59, 34].

Переважаючою стратегією при перекладі слів і виразів зниженого тону є підбір функціонального еквівалента в українській мові — в 73% випадків, при цьому в більшості випадків втрати стилістичного і прагматичного ефектів не спостерігається. Слід зазначити, що в 7% випадків спостерігається нульовий переклад зазначеної лексики.

2.4 Проблеми перекладу коміксів

Так як комікс знаходиться на перетині різних наук, його переклад довгий час не можна було віднести ні до однієї з них, й він по різному розглядався в рамках таких дисциплін як лінгвістика, літературознавство, теорія комунікації, семіотика і педагогіка.

До 1990-х рр. коміксам відводилася лише периферійна позиція в перекладознавстві, а лінгвістичні публікації, які стосувалися проблеми перекладу коміксів, робили акцентували увагу лише на вузьких аспектах мови коміксів, таких як каламбур, звуконаслідування та переклад власних назв [54, 36-37].

В основних перекладацьких працях комікси практично не згадуються, виключення складають лише об'ємні роботи К. Кайндля і Ф. Занеттіна.

Переклад коміксів часто розглядається як тип «обмеженого перекладу». Цей термін, спочатку застосовувався К. Тітфордом для перекладання субтитрів, зараз часто зустрічається у відношенні до перекладу коміксів, пісень, реклами і будь-якого типу аудіовізуального або мультимедійного

перекладу, від субтитрів та дублювання фільмів та до програмного забезпечення та локалізації веб-сайтів [65, 47].

Незважаючи на те що «обмежений переклад» звертає увагу на семіотику й взаємозалежність слів і зображень в коміксі, основний акцент робиться на перекладі текстового компоненту. Слова розглядаються як додаткові елементи до зображень, а невербальні складові коміксу обговорюються тільки в тій мірі, в якій вони представляють обмеження для перекладу текстового матеріалу.

Такий підхід обмежує сферу дослідження лінгвістичним аналізом, що неприпустимо у випадку вербального тексту. При публікації коміксу в перекладі, автори змінюють не тільки оригінал тексту, але також вносять зміни на графічному рівні - від опущення деяких панелей і навіть сторінок, до ретуші й перемальовування частини або цілого графічного компонента з метою дотримання культурних та етичних конвенцій. Саме тому переклад коміксу часто вміщує в собі колективне авторство, тобто спільну роботу перекладача, редактора, коректора, художників. При перекладі коміксів слід враховувати культурну прив'язку невербальних знаків коміксу. Так в англійській культурі фігури в формі хмаринки означають думки персонажів, а в азіатській культурі — текст, виголошений пошепки [10, 100].

На відміну від «обмеженого перекладу» зазначений вище підхід доповнює лінгвістичний аналіз культурним і семіотичним.

У 1999 р. К. Кайндль запропонував класифікацію елементів, які слід враховувати при перекладі коміксів: *друкарські знаки* (тип і розмір шрифту, формат), *графічні знаки* (колір, лінії дії, рамка, перспектива) і *лінгвістичні знаки* (заголовки, підписи, діалоги, звуконаслідування, оповідь). Всі ці елементи можуть бути переведені із застосуванням різних перекладацьких стратегій, таких як заміщення, опущення, додавання, збереження [53, 273].

Подібним шляхом Н. Челотті описує перекладацькі стратегії (переклад, нульовий переклад, виноска, культурна адаптація і т. д.), що використовуються при перекладі повідомлень у фігурах, супровідних написів, заголовків і паратекста [47, 108].

Ф. Занеттін дотримується думки про те, що переклад коміксу варто здійснювати в рамках локалізації, з огляду на більш широкий зміст цього поняття, що включає адаптацію і зміну вербальних і невербальних компонентів тексту відповідно до цільової аудиторії. В такому випадку переведений комікс вважається комерційним продуктом, текстовим об'єктом, в якому переклад як «заміна рядків першоджерела» вважається лише одним з компонентів складного процесу локалізації [69, 40].

Існують дві загальноприйняті стратегії адаптації перекладу коміксу: *форенізація* і *доместикація*. Форенізація або *автентичний переклад* - це перекладацька стратегія, що забезпечує збереження елементів першоджерела й форми оригінального твору, часто на шкоду мові, на яку здійснюється переклад, з метою передачі національних культурних і мовних особливостей авторського тексту. При такому підході головною перекладацької стратегією виступає матеріальне запозичення, що включає транскрипцію і транслітерацію. В цьому випадку графічний компонент коміксу залишається практично або повністю недоторканим. Стратегія форенізації характерна для країн зі сталою культурою читання коміксів і аудиторією, здатної оцінити художню цінність оригінального коміксу [62, 84].

Доместикація, навпаки, являє собою «етноцентричне редукування оригінального тексту відповідно до культурних цінностей мови перекладу» [62, 86].

При застосуванні стратегії доместикації комікс публікується в характерному для країни форматі й супроводжується значними змінами вихідних елементів тексту, скороченнями і опущеними кадру та сторінки, заміною графічної форми назв і одиниць вигуку. Доместикація багато в

чому проводиться з метою дотримання культурних конвенцій, прийнятих в цільовій країні, тому часто текст і зображення коміксу піддаються політичному і культурному цензурі — замінюються неблагозвучні імена, опускаються або промальовуються заново неприйнятні для даного лінгвокультурного середовища зображення [68, 113].

Синтаксичні особливості перекладу коміксів пов'язані з мовною компресією, необхідною для економії простору кадру, і з особливостями передачі діалогічного мовлення в письмовій формі. Ми вже згадували, що при перекладі коміксу перекладач намагається уникати складного синтаксису і використовує яскраву образну лексику. В останні роки переклад коміксів став набагато простіше завдяки електронним графічним програмам. Тепер проблему розподілу тексту в фігурах коміксу досить легко вирішити, автоматично підлаштовуючи розмір шрифту [44, 206].

Ми наголосили на неприпустимості ігнорування невербальних компонентів тексту при перекладі коміксів, і, тим не менше, для перекладу застосовуються багато правил, характерних для перекладу художнього тексту.

У книзі «Перекладознавство» (Translation Studies) С. Баснетт наводить шість правил перекладу, спочатку сформульованих Х. Беллок.

Згідно з ними:

1) перекладач повинен розглядати текст як цілісну одиницю, а не як сукупність слів і речень;

2) перекладач повинен перекладати ідіому — ідіомою і брати до уваги культурні особливості мови-джерела і мови перекладу;

3) перекладач повинен передавати той самий зміст і враховувати особливості і можливості мови-джерела і мови перекладу, для того щоб забезпечити твір того ж ефекту в цільовому мовою;

4) перекладачеві слід уникати «помилкових друзів» (слів і словосполучень, схожих за звучанням в обох мовах, але мають різне значення);

5) перекладач не повинен боятися вносити істотні зміни в текст, якщо він вважає це за необхідне;

6) перекладач не повинен додавати до перекладу стилістичних рис, відсутніх в тексті оригіналу [45, 116].

Неперекладні елементи тексту (зображення, композиції панелей і стиль ілюстрацій) залишаються недоторканими перекладачем в публікації коміксу будь-якою мовою або в будь-якому форматі. Зміни невербальних елементів коміксу існують в силу культурних конвенцій і міркувань цензури, однак цей факт не зачіпає роботу перекладача, будучи лише однією з багатьох особливо комплексної локалізації коміксу.

При перекладі слід зберігати особливості функціонального стилю мови персонажа. Що стосується власних назв, слід наголосити на необхідності дотримуватись сталого перекладу власних назв популярних персонажів і в той же момент передати значення, яке несе ім'я.

Проблема перекладу коміксів українською мовою пов'язана в першу чергу з недостатнім розвитком культури читання коміксів в Україні. На сьогоднішній день аматорський переклад, як і раніше за своїми масштабами значно перевершує професійний, що має відбиток на якості перекладу українською мовою.

ВИСНОВКИ

В ході написання нашої випускної кваліфікаційної роботи мети та завдання, поставлені перед нами були вирішені.

Саме тому, ми можемо зробити ряд висновків, які підсумовують результати нашого дослідження.

Нами було розглянуто графічний текст, тобто комікс, як невід'ємний компонент сучасної комунікації. Будучи особливим видом художнього графічного дискурсу, комікс представляє собою послідовний процес взаємодії тексту, який налічує в собі вербальні складові, та реального читача. Ми виявили, що відмінною рисою даного виду графічного тексту є наявність особливого суб'єкту – автора тексту та художника.

Можна також відзначити, що комікс є лінгвосоціокультурним феноменом через незвичайну подачу тексту, яскраві мовні звороти, наявність різних специфічних, нехарактерних для інших жанрів тексту виразів.

Дослідивши історію розвитку коміксу, видно, що він є жанром, який з'явився вже дуже давно, але до сих пір користується великою популярністю. Ця особливість обумовлюється барвистістю, лаконічністю і тим, що комікс може бути доступний для будь-якої цільової аудиторії. Мовною специфікою коміксів є те, що будь-які звуки, емоції, настрої героїв можливо втілити в графічній формі та передати це все читачеві.

На нашу думку, головне досягнення в літературній сфері у коміксів полягає не тільки в унікальності ідей, підходів, побудові реплік, але і в необхідності втілити й інтерпретувати все те, що в них вклав автор - через точну та зрозумілу для всіх мову.

Використання теоретичних основ дозволило виявити специфіку англomовного коміксу на багатьох рівнях: лексики, граматики, синтаксису і фонетики. Тому перш ніж перекладати комікси, спеціалісту

необхідно ознайомитися повністю з усією серією коміксу, зрозуміти його зміст, вивчити особливості його побудови, визначити унікальність створення автором філактерій обраного коміксу.

У процесі перекладу коміксів можливе використання різних перекладацьких методів, проте кожна конкретна ситуація вимагає особливої уваги та вивчення контексту й лінгвістичного оточення лексичної одиниці або групи лексичних одиниць. Звичайно, при перекладі важливу роль відіграє не тільки контекст, а також й ерудиція, обізнаність та фонові знання перекладача, адже він має розуміти на важливих аспектах культурного компонента мови, особливостях іноземної мови-оригіналу, методах перекладу та інтерпретації лексики на українську, що допоможе забезпечити розуміння при спілкуванні та ознайомленні читача з графічним текстом.

Таким чином, вивчення мови коміксу відкриває широкі перспективи в багатьох областях, пов'язаних з мовознавством. Дослідження доводить, що мова коміксів розвивається, і вона дозволяє зрозуміти шлях подальшого розвитку засобів масової інформації, а також оцінити тенденції розвитку світової культури в цілому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анисимова, Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. Вузов. Е.Е. Анисимова. М. : Издательский центр «Академия», 2003. 128 с.
2. Анисимова, Е.Е. О целостности и связности креолизованного текста. Филологические науки. 1996. №5.
3. Арнольд, И.В. Графические стилистические языки в школе М., 1973, № 3.
4. Артемова, Е.А. Специфика реализации политической карикатуре. Языковая лингвокультурологии и функциональной семантики.
5. Ахманова, О.С., Задорнова В.Я. Лингвистические проблемы перевода М.: Академия, 2001. 127 с.
6. Бернацкая, А.А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние. Речевое общение: Специализированный вестник. Краснояр. Гос. ун-т; Под редакцией А.П. Сковородникова. Вып. 3 (11). Красноярск, 2000.
7. Валгина, Н.С. Теория текста: учебное пособие. М.: Изд-во МГУП «Мир книги», 1998. 210 с.
8. Ворошилова, М.Б. Креолизованный текст: аспекты изучения. Политическая лингвистика. Вып. 20. Екатеринбург, 2006. С. 180-189.
9. Гальперин, И.Р. Текст как объект лингвистического исследования [Текст]. М.: Наука, 1981. 139 с.
10. Вашунина И.В. Влияние формальной стороны иллюстрации на восприятие текста. И.В. Вашунина. Вестник Тамбовского университета. Серия : Гуманит. науки. 2008. № 7. С. 122-127.

11. Гальперин, И.Р. Очерки по стилистике английского языка / И.Р. Гальперин М. : Издательство литературы на иностранных языках, 1958. 462 с
12. Герчук, Ю.Я. Художественные миры книги [Текст]: Ю.В. Герчук. М., 1989. С. 76–81.
13. Гумбольдт В. Избранные труды по языкознанию [Текст]. М.: Прогресс, 1984. 397 с.
14. Головлева, Основы рекламы : учебное пособие для вузов по специальности 350700 «Реклама». Е. Л. Головлева. 2-е изд. Ростов-на-Дону : Феникс, 2005 .314 с.
15. Дмитриева, Н.А. Изображение и слово [Текст]/Н.А.Дмитриева. М., 1962
16. Елина Е.А. Семиотика рекламы: Изд-во. «Дашков и Ко ISBN: 978-5-394- 00254», 2009.
17. Ейгер, Г.В. К построению типологии текстов. Г.В. Ейгер, В.Л. Юхт Лингвистика текста: материалы науч. конф. при МГПИИЯ им. М. Горького. М., 1974.
18. Елистратов В.С. Словарь русского арго (материалы 1980–1990 гг.) Электронная версия ГРАМОТА.РУ, 2002.
19. Знаменская, Т.А. Стилистика английского языка. Основы курса. Т.А. Знаменская М.: Едиториал УРСС, 2004. 208 с. с. 46–47.
20. Иванова, И.П. Теоретическая грамматика современного английского языка. И.П. Иванова, В.В. Бурлакова, Г.Г. Почепцов. М.: Высш. школа, 1981. 285 с.
21. Козлов. Мир лингвистики и коммуникации : электронный научный журнал. 2008. Т.1. № 10. С. 24-27.
22. Козлов Е.В. Комикс как явление лингвокультуры : знак - текст миф. Е.В. Козлов. Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2002. 183 с.
23. Козлов Е.В. Об эмоциях в развлекательном повествовании. Е.В.

24. Козлов Е.В. Серийность в паралитературе : интратекстуальные образования и издательские серии. Е.В. Козлов. Массовая культура на рубеже XX-XXI веков : Человек и его дискурс : сб. науч. трудов. М. : Азбуковник, 2003.-С. 201-211.
25. Комикс в образовании : есть ли польза от дела? Народное образование. 2002. №9. С. 131.
26. Корнилова Е.Е., Гордеев Ю.А. Слово и изображение в рекламе. - Воронеж: Издательство «Кварта», 2001.
27. Костенко, Г.Т. Стилистические функции графических средств в языке английской рекламы. Проблемы стилистического анализа текста. Иркутск, 1979.
28. Методики преподавания английского [Текст]: информ.-аналит. журн. ООО «Универсал Пресс» 1993, июнь. М.: Универсал Пресс, 1993.
29. Михалкович, В.И. Изобразительный язык средств массовой коммуникации. М.: Наука, 1986.
30. Михеев, А.И. О некоторых тайнах взаимодействия изображения и текста. А.И. Михеев. Типы коммуникации и содержательный аспект языка. М., 1987.
31. Назайкин, А.Н. Эффективная реклама в прессе. Москва: Международный институт рекламы, 2001 г.
32. Назайкина, А.Н. Практика рекламного текста. Москва: Бератор - Пресс, 2003. 316 с.
33. Особенности построения креолизованных текстов. М.: Наука, 1986.
34. Скребнев, Ю.М. Основы стилистики английского языка: Учебник для ин-тов и фак. иностр. яз. (на англ. яз.). Ю.М. Скребнев. 2-е изд., испр. М. : Астрель, 2003. 221 с.
35. Сонин, А.Г. Комикс как новая форма художественного повествования. А.Г. Сонин. Барнаул: Алт, 1996. 56 с.

36. Сонин, А.Г. Комикс: психолингвистический анализ. А.Г. Сонин. Барнаул: Изд-во Алтайского гос. ун-та, 1999. 111 с.
37. Сорокин, Ю.А. Креализованные тексты и их коммуникативная функция [Текст]. Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов. М., 1990.
38. Сорокин, Ю.А. Креализованные тексты и их коммуникативная функция. Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов. Оптимизация речевого воздействия. М., 1990. С. 180–186.
39. Сорокин, Ю.А., Тарасов Е.Ф. Оптимизация речевого воздействия. М: 1990. 320 с.
40. Способы креализации современного рекламного текста: автореф. ... кандидата филологических наук: Москва, 2010.- 24 с.
41. Харитонов, Е.В «Девятое Искусство» [Текст]. (Историко-критический обзор фантастического комикса), 2004.
42. Якобсон, Р.О. Речевая коммуникация; Язык в отношении к другим системам коммуникации [Текст] Избранные работы. М.: Прогресс, 1985. с. 306–330.
43. Bardin L. Le texte et l'image. L. Bardin. Communication et languages. 1975.-No 26.P. 98-112.
44. Baron-Carvais A. La bande dessinée. A. Baron-Carvais. - Paris, 1985. 126 p.
45. Bassnett, S. Translation Studies. S. Bassnet. London: Routledge, 1991., 176 p.
46. Bassnett, S. Translation Studies. S. Bassnet. London: Routledge, 1991., 176 p.
47. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/> (10.09.2020)
48. Celotti, N. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. N. Celotti. Comics in Translation. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008., pp.33–49
49. CollinsDictionary.[Электронныйресурс].URL:<https://www.collinsdict>

ionary.com (7.09.2020)

50. Fresnault-Deruelle. Comics and visual culture. La bande dessinée et la culture visuelle. München. New York. London. Paris, 1986. P. 62-77.
51. Fresnault-Deruelle P. Aspects de la bande dessinée en France. P.
52. Fresnault-Deruelle P. Aux frontières de la langue : les onomatopées dans la BD. P. Fresnault-Deruelle. Les cahiers de lexicologie. Paris : Larousse, 1971. P. 79-88.
53. Fresnault-Deruelle P. Récit par la bande. P. Fresnault-Deruelle. Paris : Hachette, 1977. 253 p.
54. Kaindl, K. Comics In Translation / K. Kaindl. Handbook of translation studies. Vol. 1. edited by Yves Gambier, Luc van Doorslaer. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2010., pp. 36–40.
55. Kaindl, K. Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. K. Kaindl. Target. 1999. vol.11 №2. pp. 263–288.
56. Lacassin F. Pour un neuvième art : la B.D . F. Lacassin. - Paris ; Editions Slatkine, 1982. 508 p.
57. Longman Dictionary of Contemporary English. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ldoceonline.com> (13.10.2018)
58. Masson P. BD et critique (Autour de la relation texte-image) P. Masson Europe. 1989. No720. P. 47-53.
59. Masson P. Lire la bande dessinée. P. Masson. Lyon : Presse Universitaire de Lyon, 1985. 154 p.
60. Pastureau J. La paralecture juvénile. J. Pastureau. Europe. 1989. No720. P . 96-101.
61. Peeters B. La bande dessinée : un exposé pour comprendre, un essai pour Réfléchir. B. Peeters. Paris : Flammarion, 1993. 127 p.
62. Rey A. Les spectres de la bande. Essai sur la B.D. A. Rey. Paris: Edition de Minuit, 1978. 216 p.
63. Rolland D. Astérix, version fort en thème. D. Rolland. Le français dans le monde. 1999. No303. P. 58-60.

64. Rota, V. Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats V. Rota Comics in Translation. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008., pp.79–98.
65. The Free Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://www.thefreedictionary.com> (06.09.2020)
66. Titford, C. Sub-titling: Constrained Translation. C. Titford. Lebende Sprachen №3, 1992., pp. 113-116.
67. Urban Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://www.urbandictionary.com> (07.09.2020)
68. Zanettin, F. Comics in Translation Studies. An Overview F. Zanettin Comics in Translation. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008., pp.1 – 32.
69. Zanettin, F. Comics. F. Zanettin. Routledge encyclopedia of translation studies. edited by Mona Baker and Gabriela Saldanha. 2nd ed. Abingdon: Taylor & Francis e-Library, 2009., pp. 37–40.