

attention has been devoted to the definition of the notions of “teens” and “youth”, their structures and composition. The basic nuclear and peripheral units, which designate teenagers and young people, have been analyzed. A word-building analysis of the lexemes denoting the notions of “teens” and “youth” has been carried out. Attention has been devoted to the fact that, despite the broad study of the “person’s age” notion, the complex pragmatic study of nominative labels for indicating the notions of “teens” and “youth”, according to the lexical-semantic principle in English fictional discourse has not been done yet. The main researches on the problem of designating the notions of “teens” and “youth”, in English fictional discourse are described, and a detailed description of the authors’ works who examined the “person’s age” notion has been given. The relevance of the chosen theme determined by the general tendency of modern linguistic studies within the cognitive-discursive paradigm to objectively establish the body of nominative labels for indicating the notions of “teens” and “youth” in English. The research material, which was selected from the lexicographic sources, was also characterized, and discursive fragments, which refer to the age of the character, were selected from English books. It has been determined that the notion of “teens” is of a substantive nature, its center is the lexeme “*teenager*”, which denotes a person in one’s teens of both sexes, and the notion of “youth” has an adjective character, its center is the adjective “*young*”, which denotes a person of young age.

Key words: the “person’s age” notion, the notion of “teens”, the notion of “youth”, lexical means of identifying a person’s age, nuclear and peripheral units, English fictional discourse.

УДК 811.111’367:17.022.1:821.111(73)

Елена Пожарицкая

ДИСКУРС-ОРГАНИЗАЦИЯ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМИКСОВ

Автор понимает комиксы как специальный вид дискурса, построенный как единство различных знаковых систем, объединенных общей функцией. Это вид мультимодальной коммуникации, который существует как особая квазилитературная форма, транслирующая читателю готовые изображения и, таким образом, способствующая экономии ментальных усилий как нарратора, так и читателя при передаче и потреблении информации. Автор детально рассматривает построение комиксов как уникальной формы литературной коммуникации, в которой воздействие на читателя достигается с помощью многоуровневого иерархического коммуникативного конструкта. В работе также определены функциональные роли базовых элементов синтезированной семиотической системы комиксов.

В процессе работы были сделаны следующие выводы. Особенность комиксов как особого вида дискурса лежит в занимаемой ими пограничной позиции на пересечении устного, литературного и газетного дискурсов и сопряженности с графическим рисунком. Последний функционирует не просто в качестве иллюстративного материала, но служит полноценным носителем информации и обладает высокой силой эмоционального воздействия на читательскую аудиторию. Автор приводит отличительные особенности комиксов, как, например, их актуальность, социальную проблематику и специфическое языковое представление сообщения, часто зависимое от пространства, занимаемого комиксом. Невербальные элементы комиксов представлены графическими элементами, функция которых – служить фоном для происходящего сюжетного действия и пояснять речевые ситуации, где это необходимо, таким образом компенсируя то небольшое количество нарратива, которое представлено в подписях панелей. Комиксы также демонстрируют параграфику, например, капитализацию, применение различных шрифтов и их размеров. Застывшая динамика рисунков комиксов в комплексе со словесным сообщением вызывают у передаваемой информации аттрактивно-экспрессивный эффект.

В результате проведенного анализа сделан вывод о комиксах как специфическом виде литературы, который занимает промежуточную позицию среди таких коммуникативных форм, как роман, фильм и видеоигры. Последние, в отличие от комиксов, сразу задающих читателю перспективу и общий вектор повествования, предоставляют игроку иллюзорную возможность свободного выбора.

Ключевые слова: комикс, нарратив, персонажный диалог, вербальные и невербальные элементы комиксов, параграфика комиксов, картинка, дискурс.

*You either die a hero, or you live long enough
to see yourself become the villain.*

Batman

Постановка научной проблемы и её значение. В настоящем исследовании рассматривается проблема интермедальности в информативном пространстве англоязычных комиксов как особого вида мультимодального дискурса. В англоязычной лингвистике и культурологии комиксы рассматриваются параллельно с мультфильмами, причем сам термин

«комикс» коррелируется с двумя эквивалентами: *cartoons* и *comics* – забавные картинки (перевод мой – Е. П.), в отличие от «мультфильма», который в точном переводе означает «живые забавные картинки» (*animated cartoons*). Литературно-графический жанр комикса как синтезированного способа передачи сообщения и многоуровневой дискурс-модели всегда находился и находится в фокусе внимания исследователей организации межличностной коммуникации.

Такой повышенный интерес объясняется, по-видимому, тем, что, как указывает В. В. Козлов, «Форма комикса представляет собой комплекс знаков разных систем, объединенных общей функцией, которая заключается в актуализации художественной интенции авторов» [3, с. 82]. Представляя собой межкультурное явление массовой коммуникации, комиксы завоевали заслуженную славу в разных странах: Америке, Франции, Бельгии – *bande dessinée* (рисованная лента), Японии – манга и др.

Анализ исследований этой проблемы. Отдельные аспекты изучения целостного полихудожественного пространства в системе языка и культуры освещены в работах ряда исследователей. Так, среди них отметим авторов энциклопедических и справочных изданий М. К. Букера (автора энциклопедического собрания «*Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*» [21]), Г. Риппла (с его справочником по различным типам медий «*Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*» [14]), Д. Стайна и Ж.-Н. Тона (с работой по графическому нарративу «*From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of graphic narrative*» [17]), Д. А. Ротшильда (написавшего библиографический справочник по графическим романам «*Graphic Novels a Bibliographic Guide*» [15]) и др. Более узкие по своей тематике, но не по глубине проведенного анализа заявленных проблем, работы, посвященные супергероям, как, например, образу Бэтмена в комиксах (например, Л. Дэниэлс, «*Batman: The Complete History*» [10]) или различиям между комикс- и кинообразами супергероев (Л. Бурк, «*Superhero Movies*» [8]). Комиксы в историческом ключе их развития и трансформации рассмотрены в работах М. Вэнса («*Forbidden Adventures: The History of the American Comics Group*» [18]), Д. Гарднера («*Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*» [12]), Б. Райта («*Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*» [19]) и др. Заметим, что, как видно уже из самих приведенных названий исследований, большинство из них написаны за рубежом, что мы объясняем природной нехарактерностью самого концепта комиксов для славянского менталитета, в то время как Америку, наоборот, называют «нацией комиксов».

Вместе с тем, несмотря на определенный вклад, сделанный исследователями в решение этой проблемы, комиксы как форма квазилитературной, мультимодальной коммуникации требуют дополнительного комплексного изучения их становления как особой семиотической системы.

Цель и задачи статьи. Актуальность работы мотивирована насущной в современный век информации необходимостью раскрыть пути создания синергичных сообщений как инструментов ментального влияния на сознание читателей, а также вытекает из стабильной популярности комиксов среди населения ввиду социальной ориентации комиксов и их ориентированности на массовое сознание.

Сказанное здесь обуславливает цель исследования – комплексное лингвистическое описание комиксов как синтезированного способа трансляции информации и воздействия на читателя средствами многоуровневого коммуникативного конструкта. Отсюда основные задачи исследования – конкретизировать понятие «комикса» в лингвистике, проследить истоки возникновения «комикса» как литературного жанра, рассмотреть особенности графического нарратива, раскрыть пути информационно-эмоционального воздействия комикса на читателя, провести анализ становления семиотической системы комикса. *Объектом работы* послужили американские комиксы 1980–2000 гг., а *предметом* – лингвальные и паралингвальные особенности комикса как синтеза вербального и визуального модусов сообщения.

Материал исследования представлен 20 оригинальными англоязычными комиксами о супергероях – Бэтмене (*Batman*), Спайдермене (*Spiderman*), Капитане Америка (*Captain America*), Железном человеке (*Ironman*) и Супермене (*Superman*); графическим романом «Хоббит» («*The Hobbit*») в адаптации Чака Диксона и Шона Деминга (*Chuck Dixon and Sean Deming*) с иллюстрациями Дэвида Венцеля (*David Wenzel*) по произведению Дж. Р. Толкиена и оригинальной, авторской версией данного романа (Дж. Р. Толкиен, «*The Hobbit*»).

В процессе исследования применялись описательный, системный, контекстно-интерпретационный, сравнительный *методы*, а также качественно-количественный с целью определения функциональной роли различных знаковых систем в процессе передачи сообщения.

Изложение основного материала и обоснование полученных результатов исследования. Несмотря на широкую популярность комиксов как литературы массового чтения и увлечения, в лингвистике до сих пор не существует четкого определения самого понятия «комикс». Так, известный исследователь Уилл Айснер [11] понимает «комиксы» как серию рисунков с текстом, образующих связное повествование, благодаря существующей между ними секвенции. Скотт МакКлауд конкретизировал определение комикса и изложил теоретические основы его системы [9]. А.Г. Сонин определяет комикс как «особый текст, который представляет собой последовательность кадров, содержащих, кроме рисунка, вербальное произведение, передающее преимущественно диалог персонажей и заключенное в особую рамку. Рисунок и заключенный в него вербальный текст образуют органическое смысловое единство» [6, с. 67]. Т. Гроенстин рассматривает жанр комикса как одну из самых современных форм направленного сообщения [13]. Автор определяет комиксы «как особый язык», как «систему, состоящую из комбинации кодов...» или «иконическую солидарность» [там же, с. 121]. Соглашаясь с Т. Гроенстином относительно системности информационной подачи в комиксе, мы в то же время не можем согласиться с его интерпретацией последнего как «особого языка». Такое определение можно воспринимать только фигурально. Так, в комиксах речь идет скорее о креолизованном тексте, т.е. соответствии с традиционным его пониманием в работах М.А. Бойко [1], Т.С. Магеры [4], Н.М. Чудаковой [7] и др., где под «креолизованными» имеются в виду семиотически осложненные тексты, в формировании которых задействованы коды разных семиотических систем. В свою очередь мы понимаем под *комиксами* поликодовое сообщение, представляющее собой последовательность вербальных и невербальных знаков (картинок), связанных общим содержанием или сюжетной линией.

Рассматривать комикс только в параметрах *текста* видится нам исключительно узко. В своей работе мы разделяем мнение В.И. Карасика о том, что «с позиций лингвистики речи дискурс – это процесс живого вербализуемого общения, характеризующийся множеством отклонений от канонической письменной речи. ... Речь идет о степени спонтанности, завершенности, тематической связности, понятности разговора для других людей» [2, с. 45].

Таким образом, полагаем, что комиксы представляют собой вид специального дискурса, рожденного на пересечении устного, литературного и газетного дискурсов с включением графического рисунка, функционирующего не в качестве иллюстративного материала, а в роли полноценного носителя информации.

Упоминание о газетном дискурсе требует обращения к истории создания комиксов. Так, первые комиксы начали публиковаться именно в газетах для развлечения читателей карикатурными рисунками. Отцом газетного комикса считают английского карикатуриста Томаса Роулендсона (*Thomas Rowlandson*), чьи истории в рисунках о докторе Синтаксисе (*Dr Syntax*) публиковались с 1812 по 1821 гг. («*Tour of Dr. Syntax in Search of the Picturesque*», 1812; «*The Second Tour of Dr. Syntax in Search of Consolation*», 1820; «*The Third Tour of Dr. Syntax in Search of a Wife*», 1821) [17].

Далее эстафету популярности перехватывают комиксы «*Hogan's Alley*» Ричарда Ф. Аутколта (*Richard F. Outcault*) о Желтом Малыше (*The Yellow Kid*), маленьком китайце, прибывшем в Европу. Отметим, что впоследствии эта серия комиксов, изданная отдельной книгой, анализировалась как *графический роман* [15, с.92].

Само понятие «комикс» впервые появилось в 1897 г., когда уже упомянутый художник Ричард Ф. Аутколт впервые использовал термин «комикс» в газете «*New York American*». Короткие истории про Матта и Джеффа («*Mutt and Jeff*» Бада Фишера (*Bud Fisher*)), Факса Гранда (*Fax Grand*), Бастера Брауна («*Buster Brown*» Р. Аутколта) и Барни Гугли («*Barney Google and Snuffy Smith*» Билли ДеБека (*Billy DeBeck*)) дали толчок к изданию в 1922 году журнала «*Comic Monthly*», который регулярно выделяет колонку специально для комиксов. С 1933 по 1940 гг. комиксы начали печататься в разных газетах постоянно и издаваться отдельными книжками.

Несмотря на свое название, комиксы – далеко не всегда юмористическое чтение. С момента зарождения комиксов как жанра они всегда соотносились со злободневными политическими или социальными проблемами общества.

Уже в 1938 г. появляются комиксы о первом супергерое – Супермэне (*Superman*), а к середине шестидесятых – началу семидесятых годов двадцатого века на «арену» комиксов выходят уже почти все основные супергерои: Халк (*Hulk*), Доктор Стрэйндж (*Doctor Strange*), Бэтмэн (*Batman*), Спайдермэн / Человек-паук (*Spiderman*) и другие. Выступая в качестве главных героев в различных комиксах, они иногда объединяются (причем в разное время в разном составе) в «Лигу справедливости» («*The Justice League*»), где дружно защищают человечество от вселенской катастрофы.

Отметим, что с 1941 по 1971 гг. под редакцией Альберта Льюиса Кантера (*Albert Lewis Kanter*) в США также публикуется серия книг «Классика в иллюстрациях» («*Classics Illustrated*»), насчитывающая в конечном итоге 169 выпусков и включившая в себя романы «Три мушкетера» («*Three Musketeers*») А. Дюма, «Моби Дик» («*Moby Dick*») Г. Мелвилля, «Большие надежды» («*Great Expectations*») Ч. Диккенса, «Алиса в Зазеркалье» («*Through the Looking Glass*») Льюиса Кэрролла, поэму Эдгара По «Ворон» («*The Raven and Other Poems*») и др. «Классические» произведения здесь подаются в традиционной для комиксов форме. Заметим, что это не адаптированные книги для детей. Сейчас, хотя сама серия больше не выпускается, уже изданные ее книги пользуются широким спросом в интернете, доступные во всех режимах и форматах для электронных «читалок». Вместе с тем, с нашей точки зрения, данные произведения к комиксам в строгом смысле слова отнести все же не представляется возможным по следующим соображениям.

По определению «Словаря литературных терминов», «графический роман – самостоятельное художественное произведение, в котором главная смысловая и повествовательная нагрузка ложится на рисунок, а не на текст» [20]. Следовательно, основное отличие графического романа от комикса мы видим, во-первых, в своевременности и «созвучности» последнего современным чаяниям людей (так называемой *тематике* повествования), а во-вторых, в особой *лингвальной объективации* сообщения в информационном пространстве комикса. Так, в комиксах были отражены события, произошедшие в Персидском заливе в 1990 году, которые в то время очень волновали и затрагивали интересы американцев, а авторский комикс Арта Шпигельмана (*Art Spiegelman*) «Маус» («*The Complete Maus*» [16]) является автобиографической исповедью, своеобразным интервью отца автора, польского еврея, об ужасах его жизни в период фашизма и холокоста. Все персонажи в нем изображены в виде животных, где евреи – это мыши, немцы – кошки, поляки – свиньи, американцы – собаки, а французы – лягушки. Комикс был удостоен Пулитцеровской премии в 1992 г. и стал первым романом данного жанра, получившим эту высокую награду.

В графическом романе (в особенности при попытках передать классическое произведение вербально-графическими средствами) нами замечена тенденция сохранения оригинальных фраз героев «полной» версии произведения. При этом сам текст в рамке усложняется, его шрифт измельчается в силу пространственной ограниченности «кадра» (см., например, рис. 1).

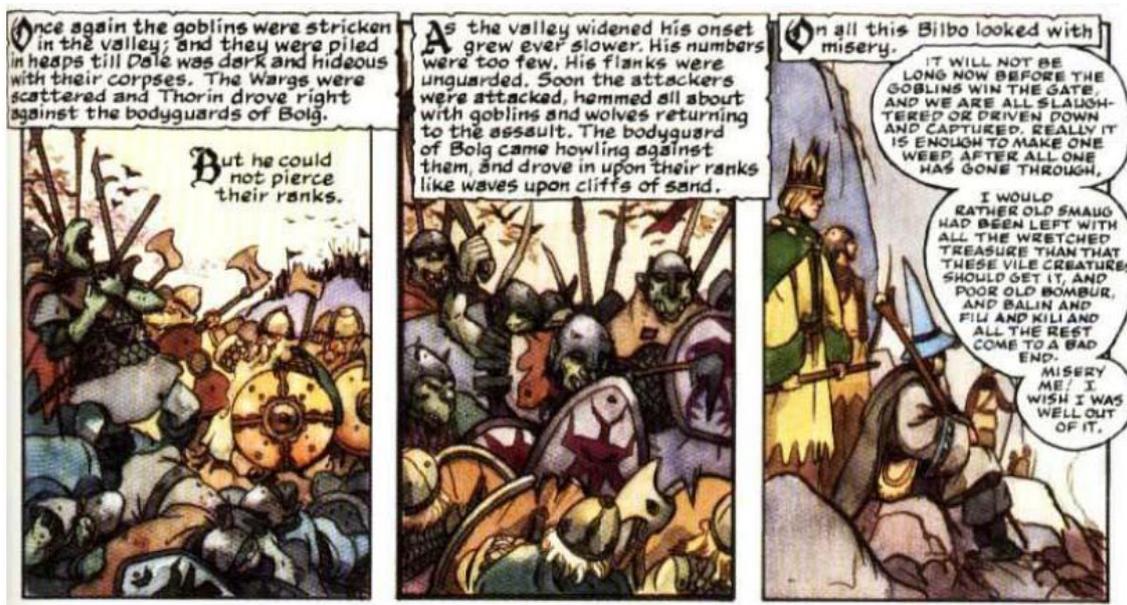


Рис. 1. «Комикс»-версия романа Дж. Р. Толкиена «Хоббит»

Сравнение комикса по роману Дж. Р. Толкиена «Хоббит» («*The Hobbit*», адаптированный в «комикс»-формат Д. Венцелем, Ч. Диксоном и Ш. Демингом), и его «классической» версии без картинок убеждает, что почти 50% как авторского нарратива, так и персонажного диалога оригинала, попали на страницы комикса без изменений вовсе, будучи просто распределены в соответствии со своей функциональной направленностью и коммуникативной сущностью – в подписи панелей или в «баллуны». Дополнительно они были сопровождаемы графическими элементами-картинками, призванными облегчить прочтение и понимание довольно тяжелого по своей языковой организации текста. В качестве примера приведем на рис. 2 тот же эпизод, что и в «комикс»-версии романа на рис. 1, только на сей раз в традиционном, исключительно вербальном коде. Фразы, перекочевавшие со страниц «классической» версии «Хоббита» Дж. Р. Толкиена в окружении картинок и «баллунов» комикса подчеркнуты.

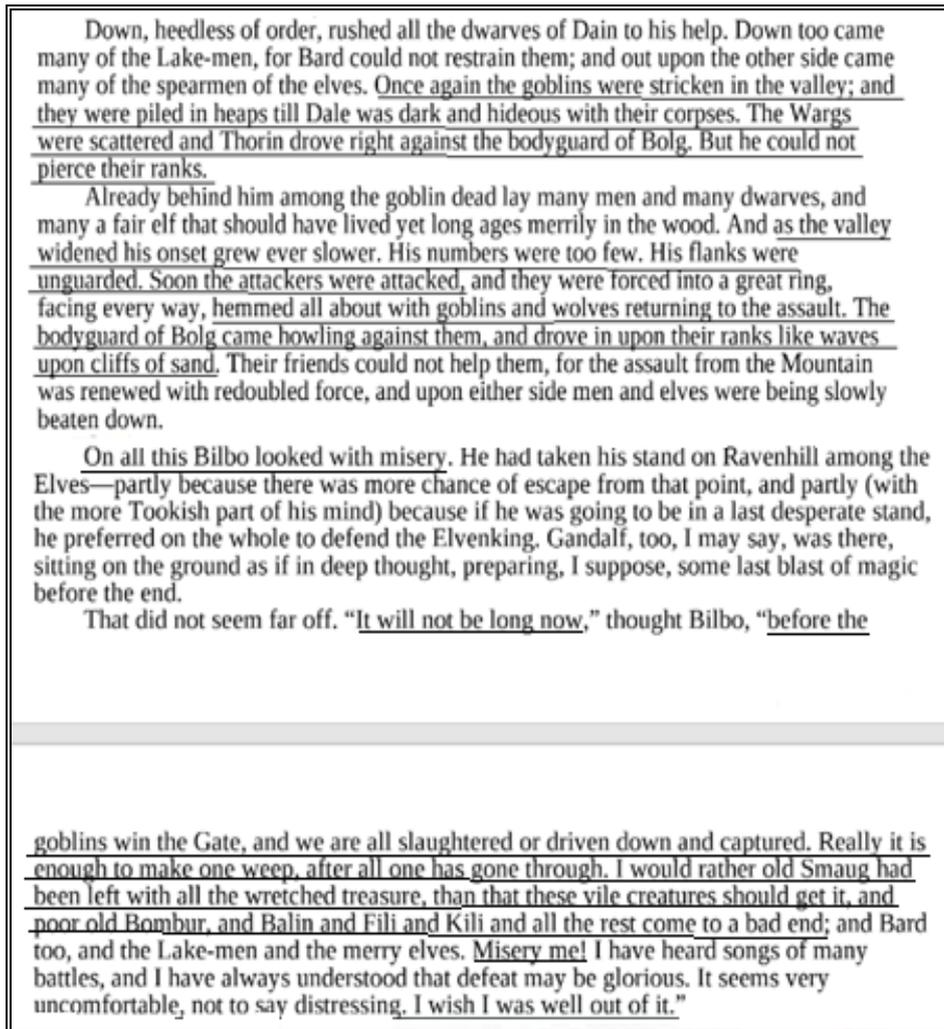


Рис. 2. «Классическая» версия романа Дж. Р. Толкиена «Хоббит»

Синтаксическая же структура, в частности, англоязычных комиксов, в отличие от «графических романов», по нашим наблюдениям, достаточно проста, а сами высказывания персонажей, помещенные в «баллуны» – *speech balloons* – облачка с текстом, указывающие на прямую речь персонажа или отражающие его мысли, – вполне сопоставимы с персонажным диалогом по своему стилю и лингвальной организации, будучи также максимально приближенными к разговорному языку. Линейная длина предложений в «баллунах» комиксов, по нашим подсчетам, не превышает, как правило, 6–7 словоформ. (Сравним, что, по данным И. Б. Морозовой, средняя длина устного высказывания в англоязычном художественном диалоге равна 8–9 словоформам [5]). Очевидно, что пространственные рамки и отсутствие необходимости особенно индивидуализировать речь персонажей комиксов при наличии постоянной визуальной опоры на графический компонент его образа – рисунок – часто нивелирует синтаксические, а часто

и лексические отличия в организации их речи, вследствие чего их речевые портреты становятся довольно размыты, а художественный образ распознается по «иконке» в кадре или «коронной фразе» («catchphrase»). Например, Бэтмен (*Batman*) временами повторяет знаменитую «*I'm vengeance, I'm night, I'm Batman*» полностью или ограничиваясь ее частями (см. рис. 3). Человек-паук Спайдермэн (*Spiderman*) ощущает «паучьим чувством» опасность: «*My spidey sense is tingling*» (или «*My spidey senses are tingling*») (см. рис. 4). Воинственная и разрушительная натура Халка (*Hulk*) подчеркивается его «фирменным» криком: «*HULK SMASH!*» (см. рис. 5).



Рис. 3. Бэтмэн и его «коронная фраза», использованная в диалоге персонажей



Рис. 4. Спайдермэн реализует свою «коронную фразу» во внутренней речи



Рис. 5. Халк с грозным криком начинает бой

Таким образом, можно заключить, что «комикс» – это крайняя точка в развитии печатной литературы, эволюционное развитие которой в плане подачи информации выглядит, с нашей точки зрения, следующим образом: *произведение с иллюстрациями – книга-картинка – графический роман – комикс.*

Согласно Е. В. Козлову, комикс отличают такие категории, как целостность (цельность), связность (когерентность), членимость и изолированность (замкнутость) текста [3, с. 20]. **Вербальные** компоненты комикса – это речь персонажей, представленная в «баллунах» (рис. 6, элементы С) и авторский нарратив, который больше похож на ремарку в пьесе и помещается над или под «кадром»-картинкой комикса, которую также называют его «панелью» («panel») (рис. 6, элементы А). Отдельно отметим задействование вербального уровня для передачи звукоподражания (рис. 6, элементы В). Заметим, что тип повествования не всегда является «обезличенным» от имени «всезнающего автора» (*omniscient author*). В некоторых случаях, хотя и значительно реже, чем голосом автора-повествователя, повествование ведется от лица нарратора, принимающего участие в описываемых событиях с помощью чего в комиксе реализуется режим перепорученного повествования, как происходит и в комиксе «Джокер» («*Joker*»), написанного Брайаном Аззарелло (*Brian Azzarello*) и проиллюстрированном Ли Бермехо (*Lee Bermejo*), где нарратором выступает Джонни Фрост (*Jonny Frost*) – один из подручных Джокера. (См. рис. 6, элементы А и использование в них личного местоимения «*I*» («я»). Несмотря на то, что фактически описывается посещение Джокером и Джонни тайного притона, помимо самого факта их визита, подписи сверху панели показывают и личное восприятие Джонни этого места – «*the stopping place*» («*последняя остановка*» – *здесь и далее перевод мой – Е. П.*), «*the end of the road*» («*конец дороги*»), то есть приводит ту информацию, которая, как правило, подается в «баллунах» с мыслями персонажей). Подчеркнем, что подобный тип повествования не является в комиксах основным (что косвенно доказывается даже сюжетом упомянутого комикса, где действие происходит в альтернативной реальности), однако доказывает важность и многофункциональность вербального плана реализации сообщения в комиксах.



Рис. 6. Вербальные элементы комикса, где:
 А – авторский нарратив в подписи сверху «панели», В – звукоподражание,
 С – персонажный диалог в «баллунах»

Невербальные компоненты представлены графикой, представляющей «покадровое» сопровождение текста, создание декораций и выстраивание речевых ситуаций.

К **параграфике** отнесем широкое использование графона, прописных и строчных букв, особых шрифтов для выделения нужной автору информации. Снова обращаясь к рис. 6 в качестве иллюстрации данного тезиса, укажем на использование полужирного шрифта, акцентирующего слово «*stopping*» в первой панели (А), курсив в подписях с нарративом (А) и прямой шрифт в диалоге в «баллунах» (С), отсутствие различий в заглавных и строчных буквах и совершенно новое начертание букв при передаче звукоподражания «*knock knock*» и «*sshuuck*» (В).

Выводы и перспективы дальнейшего исследования. Импликативность реплик и графики, присутствующая в комиксе, наличие «своей аудитории», демократичность и злободневность в самом широком смысле – вот те коммуникативные особенности комиксов, за которые их так любят. Застывшая динамика графических изображений, соединяясь с вербальным сообщением, образуют аттрактивно-экспрессивный инструмент для передачи смысловой информации.

Таким образом, можно сделать вывод о комиксе как особом виде литературы, представляющем собой переходную ступень от романа к фильму и компьютерной игре. В последней, однако, в отличие от изначально заданной в комиксе авторской интенциональной перспективы развития сюжета герою-игроку предоставляется иллюзорная возможность совершать свободный выбор.

Источники и литература

1. Бойко М. А. Функциональный анализ средств создания образа страны (на материале немецких политических креолизованных текстов) : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 «Германские языки» / М. А. Бойко. – Воронеж, 2006. – 22 с.
2. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – Волгоград : Перемена, 2002. – 476 с.
3. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф / Е. В. Козлов. – Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2002. – 183 с.
4. Магера Т. С. Текст политического плаката: лингвориторическое моделирование (на материале региональных предвыборных плакатов) : дис. ... канд. филол. наук / Т. С. Магера. – Барнаул, 2006. – 217 с.
5. Морозова І. Б. Парадигматичний аналіз структури і семантики елементарних комунікативних одиниць у світлі гештальт-теорії в сучасній англійській мові : монографія / І. Б. Морозова. – Одеса : Друкарський дім, 2009. – 384 с.
6. Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ/ А. Г. Сонин. – Барнаул : Изд-во Алтайского гос. ун-та, 1999. – 111с.
7. Чудакова Н. М. Концептуальная область «Неживая природа» как источник метафорической экспансии в дискурсе российских средств массовой информации (2000 – 2004 гг.) : дис. ... канд. филол. наук : 10. 02. 01 «Русский язык» / Н. М. Чудакова. – Екатеринбург, 2005. – 199 с.
8. Burke L. Superhero Movies / L. Burke. – Herts : Pocket Essentials, 2008 – 160 p.
9. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art / S. McCloud. – NY : William Morrow Paperbacks, 1994. – 224 p.
10. Daniels L. Batman: The Complete History / L. Daniels. – California : Chronicle Books, 2004. – 208 p.
11. Eisner W. A. Contract with God / W. Eisner. – NY : DC Comics, 2000. – 196 p.
12. Gardner J. Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling / J. Gardner. – California : Stanford University Press, 2012. – 240 p.
13. Groensteen T. The System of Comics / T. Groensteen. – Mississippi : University Press of Mississippi, 2009. – 204 p.
14. Ripple G. Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music / G. Ripple. – Berlin : De Gruyter Mouton, 2015. – 691 p.
15. Rothschild D. A. Graphic Novels a Bibliographic Guide / D. A. Rothschild. – California : Libraries Unlimited, 1995. – 246 p.
16. Spiegelman A. The Complete Maus / A. Spiegelman. – NY : Pantheon, 1996. – 295 p.
17. Stein D. From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of graphic narrative / D. Stein, J.-N. Thon. – Berlin : De Gruyter Mouton, 2013. – 415 p.
18. Vance M. Forbidden Adventures: The History of the American Comics Group / M. Vance. – Connecticut : Praeger, 1996. – 176 p.
19. Wright W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America / W. Wright. – Maryland : John Hopkins University Press, 2001. – 360 p.
20. Словарь современного читателя. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://eksmo.ru> .
21. Booker M. K. Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels / M. K. Booker. – Connecticut : Greenwood Publishing Group, 2010. – 763 p.

References

1. Boyko, Maryna. 2006. "Funkcionalnyi analiz sredstv sozdaniia obraza strany (na materiale nemetskiikh politicheskikh kreolizovannykh tekstov)". PhD diss., Voronezh.
2. Karasik, Vladimir. 2002. *Yazykovoii krug: lichnost, koncepty, diskurs*. Volgograd: Peremena.
3. Kozlov, Evgenii. 2002. *Komiks kak yavlenie lingvokultury: znak – tekst – mif*. Volgograd: Izd-vo VolGU.
4. Magera, Tatiana. 2006. "Tekst politicheskogo plakata: lingvoritoricheskoe modelirovanie (na materiale regionalnykh predvybornykh plakatov)". PhD diss., Barnaul.
5. Morozova, Iryna. 2009. *Paradygmachnii analiz struktury i semantiki elementarnykh komunikativnykh odinit u svitli heshtalt-teorii v suchasni anhliskii movi*. Odesa: Drukarskiy dim.
6. Sonin, Aleksandr. 1999. *Komiks: psiholingvisticheski analiz*. Barnaul: Izd-vo Altayskogo gosuniversiteta.
7. Chudakova, Nailia. 2005. "Konceptualnaia oblast «Nezhyvaia priroda» kak istochnik metaforicheskoi ekspansii v diskurse rossiiskikh sredstv massovok informatsii (2000 – 2004 gg.)". PhD diss., Ekaterinburg.
8. Burke, Liam. 2008. *Superhero Movies*. Herts : Pocket Essentials.
9. McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. NY: William Morrow Paperbacks.
10. Daniels, L. 2004. *Batman: The Complete History*. California: Chronicle Books.
11. Eisner, William. 2000. *A Contract with God*. NY: DC Comics.
12. Gardner, Jared. 2012. *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. California: Stanford University Press.
13. Groensteen, Thierry. 2009. *The System of Comics*. Mississippi: University Press of Mississippi.
14. Ripple, G. 2015. *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*. Berlin: De Gruyter Mouton.
15. Rothschild, D. Aviva. 1995. *Graphic Novels a Bibliographic Guide*. California: Libraries Unlimited.
16. Spiegelman, Art. 1996. *The Complete Maus*. NY: Pantheon.
17. Stein, Daniel & Thon, Jan-Noel. 2013. *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of graphic narrative*. Berlin: De Gruyter Mouton.
18. Vance, Michael. 1996. *Forbidden Adventures: The History of the American Comics Group*. Connecticut: Praeger.
19. Wright, Bradford W. 2001. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Maryland: John Hopkins University Press.
20. *Slovar sovremennogo chitatelia*. <https://eksmo.ru>.
21. Booker, M. Keith. 2010. *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Connecticut: Greenwood Publishing Group.

Пожарицька Олена. Дискурс-організація англomовного коміксу. Автор розуміє комікси як спеціальний вид дискурсу, побудований як єдність різних знакових систем, об'єднаних спільною функцією. Це вид мультимодальної комунікації, котрий існує як особлива квазі літературна форма, що транслює читачеві готові зображення і, таким чином, сприяє економії ментальних зусиль як нарратора, так і читача під час передачі і споживання інформації. Автор робить детальний огляд побудови коміксів як унікальної форми літературної комунікації, де вплив на читача досягається за допомогою багаторівневого ієрархічного комунікативного конструкту. У дослідженні також окреслено функціональні ролі базових елементів синтезованої семіотичної системи коміксів.

У процесі роботи було зроблено такі висновки. Особливість коміксів як особливого виду дискурсу полягає в їхній пограничній позиції на перетині усного, літературного і газетного дискурсів і нерозривній пов'язаності з графічним малюнком. Останній функціонує не лише як ілюстративний матеріал, але служить повноцінним носієм інформації і має високий емоційний вплив на читачку аудиторію. Автор наводить характерні особливості коміксів, як-от: їхня актуальність, соціальна проблематика і специфічна мовна репрезентація повідомлення, часто мотивована простором, що охоплює комікс. Невербальні елементи коміксів представлені графічними елементами, функцією яких є служити тлом для сюжетної лінії та дії і пояснювати мовленнєві ситуації, де це необхідно, а отже, компенсувати ту невелику кількість нарративу, котру представлено в підписах панелей. Комікси також демонструють елементи параграфіки, наприклад, капіталізацію, застосування різних шрифтів і їх розмірів. Застигла динаміка малюнків коміксів у комплексі із словесним повідомленням надають передаваній інформації атрактивно-експресивний ефект.

У результаті проведеної розвідки зроблено висновок про комікси як специфічний вид літератури, що займає проміжну позицію серед таких комунікативних форм як роман, фільм і відеогри. Останні, на відміну від коміксів, де читачеві відразу задана перспективу та загальний вектор оповіді, надають гравцеві ілюзорну можливість вільного вибору.

Ключові слова: комікс, нарратив, персональний діалог, вербальні та невербальні елементи коміксів, параграфіка коміксів, картинка, дискурс.

Pozharytska Olena. Discourse-Organisation of the English Comics. The author understands comics as a special type of discourse built up as a unity of different sign systems brought together by their common function. It is multimodal communication which exists as a peculiar quasi-literary form transferring ready-made images to the reader and, thus, sparing both the narrator's and the reader's mental efforts as to transmitting and digesting the information. The author gives a detailed survey of the comics formation as a unique form of literary communication where the impact on the reader is achieved by means of a multi-level hierarchical communicative construct. The investigation also highlights functional roles of separate elements of the synthesised semiotic system of comics.

In the process of work, the following observation has been made. The comics as a type of discourse represent a borderland between oral, fictional and newspaper discourses brought together by means of graphic drawings. The latter don't function as illustrative material only, serving here as an information carrier of full value and strong emotional force. The author outlines distinctive features of comics, such as their up-to-date urgency, social problematics and specific lingual representation which often depends on the space limits of the comics frame. The nonverbal comics elements are represented by graphics functioning as a backdrop for the action and clarifying the details of speech situations, this way making up for the sparse bits of narrative given in panel captions. Comics also manifest paragraphics, like capitalisation, different types of print, or size of letters. The still dynamics of comics drawings combined with a verbal message in them give the information conveyed a peculiar attractive and expressive effect.

To sum it up, a conclusion is made about comics as a specific type of literature occupying an intermediate position within such communicative forms as "novel", "film" and "video game". The latter, in contrast to the perspective laid out in the comics from the very beginning, grants a gamer an illusionary opportunity of making a free choice.

Key words: comics, narrative, characters' dialogue, verbal and nonverbal comics elements, comics paragraphics, image, discourse.

УДК 821(4)-6.09

Liliia Potapenko

Z HISTORII EUROPEJSKIEJ EPISTOLOGRAFII

W artykule przedstawiono powstanie i rozwój europejskiej epistolografii zarówno na terenach Europy Zachodniej, jak i Slavia Orthodoxa. Pojęcie epistolografii zdefiniowano na podstawie słowników języka polskiego. Określono rolę listu w rozwoju kultury europejskiej. Ujawniono nierozzerwalną więź epistolografii z retoryką. Stwierdzono początkowe zróżnicowanie i stopniowe zbliżenie wzorów zachodnioeuropejskich a wschodnioeuropejskich listów. Szczególna uwaga jest przywiązana do przyjacielsko-intymnej grupy listów, najbardziej podatnej na opracowania artystyczne. Oddziaływanie na kompozycję i treść tych listów estetycznych ideałów gatunku poszczególnych epok literackich śledono na przykładzie korespondencji wybitnych pisarzy i działaczy kultury. Przyznano listowi niezniszczalny potencjał gatunkowy: mimo obecnego zanikania listu jako formy artystycznej stale utrwała się on jako gatunek literatury użytkowej w najnowszych formach komunikacji. Uznano, że historia rozwoju epistolografii europejskiej jest znamienym i wyrazistym przykładem wielkich zmian, które zdarzają się w życiu gatunków.

Słowa kluczowe: epistolografia, korespondencja, literatura użytkowa, gatunek listu, rama tekstowa, tekst główny (listu), retoryka.

Sformułowanie problemu naukowego i jego znaczenie. Historia epistolografii ogarnia zjawiska bardzo zróżnicowane – od listu stereotypowego do form post-epistolograficznych, w których z trudem można rozpoznać nawiązanie do konwencji listu. Ale jest ta historia znamienym i wyrazistym przykładem wielkich zmian, które zdarzają się w życiu gatunków. Oprócz wielości typów historycznych list reprezentuje mnóstwo podgatunków ze względu na rodzaj celów, którym służy. W ślad za Skwarczyńską rozróżniamy grupę *listów urzędowych*, do których zaliczamy sam *list urzędowy*, *list w interesach*, *list z prośbą*, *list informacyjny* i *list polecający*, grupę listów *pouczających*, grupę *konwencjonalno-towarzystwą* (listy *gratulacyjne*, *kondolencyjne*, *kurtuazyjne*), a także grupę *przyjacielsko-intymną*. Właśnie ta ostatnia jest właściwym przedmiotem naszych rozważań. Skwarczyńska akcentuje odrębność tej grupy jako najbardziej podatnej na opracowania artystyczne, dlatego że cel jej tkwi w stosunku, który łączy autora z adresatem, a punktem wyjścia jest pierwiastek emocjonalny [12].

Analiza badania tego problemu. Oprócz badaczy, którzy w swoich pionierskich pracach założyli fundamenty teorii gatunku w ogóle (Michał Bachtin i Stefania Skwarczyńska), kwestię specyfiki listu jako specjalnego gatunku mowy pełnego paradoksów [13] rozwiązywało później wielu uczonych, w tym znanych polskich badaczy. Wśród nich: Zdzisław J. Adamczyk, Stanisław Adamczewski, Alina Aleksandrowicz, Jerzy Bartmiński, Kazimierz Cysewski, Teresa Dobrzyńska, Anna Duszak, Antoni Furdal, Stanisław Gajda, Michał Głowiński, Grzegorz Grochowski, Anna Kałkowska, Anna Wierzbicka, Aleksander Wilkoń, Bożena Witosz, Maria Wojtak, Roman Zimand, Stefania Skwarczyńska i in. Każdy