

УДК 811.111'367:17.022.1:821.111(73)

О. О. Пожарицька,

канд. філол. наук, доц.,

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова,

доцент кафедри граматики англійської мови

ПОЛІКОДОВІСТЬ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРІ ЛІТЕРАТУРНО-ГРАФІЧНИХ ХУДОЖНІХ ТВОРІВ

Статтю присвячено вивченню структурно-семантичних особливостей полікодових повідомлень у літературно-графічних художніх творах. Конкретизовано поняття «комікс» у лінгвістиці, виявлено його відмінності від графічного роману та розглянуто шляхи інформаційно-емоційного впливу коміксів на читача. Аналіз семіотичної системи коміксів уможливив зробити

висновки щодо місця даного художнього жанру у літературі та його базової мовної і графічної організації.

Ключові слова: комікс, графічний роман, авторський наратив, діалог, графічне зображення, мовленнєвий портрет.

У цьому дослідженні розглядається проблема інтермедіальності в інформативному просторі англomовних коміксів як особливому виді мультимодального дискурсу. В англomовній лінгвістиці та культурології комікси розглядаються паралельно з мультфільмами, причому сам термін «комікс» корелюється з двома еквівалентами: *cartoons* і *comics* – кумедні картинки (*переклад мій – О.П.*), на відміну від «мультфільму», який в точному перекладі означає «живі кумедні картинки» (*animated cartoons*). Літературно-графічний жанр коміксу як синтезованого способу передачі повідомлення і багаторівневої дискурс-моделі завжди знаходився і знаходиться у фокусі уваги дослідників організації міжособистісної комунікації.

Такий підвищений інтерес пояснюється, мабуть, тим, що, як вказує В.В. Козлов, «Форма коміксу є комплексом знаків різних систем, об'єднаних загальною функцією, яка полягає в актуалізації художньої інтенції авторів» [3, с. 82]. Представляючи собою міжкультурне явище масової комунікації, комікси завоювали заслужену славу в різних країнах: Америці, Франції і Бельгії – *bande dessinée* (мальована стрічка), Японії – манга та ін.

Окремі аспекти вивчення цілісного поліхудожнього простору в системі мови і культури висвітлені в роботах цілого ряду дослідників. Так, серед них відзначимо авторів енциклопедичних і довідкових видань М.К. Букера (автора енциклопедичної праці «*Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*» [21]), Г. Ріппла (з його довідником з різних типів медій «*Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*» [14]), Д. Стайна і Ж.-Н. Тона (з роботою з графічного наративу «*From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of graphic narrative*» [17]), Д. А. Ротшильда (який написав бібліографічний довідник з графічних романів «*Graphic Novels: A Bibliographic Guide*» [15]) та ін. Більш вузькі за своєю тематикою, але не за глибиною проведеного аналізу заявлених проблем, роботи присвячені супергероям, як, наприклад, образу Бетмена в коміксах (Л. Деніелс, «*Batman: The Complete History*» [10]) або відмінностям між комікс- і кіно-образами супергероїв (Л. Бурк, «*Superhero Movies*» [8]). Комікси в історичному ключі їх розвитку і трансформації розглянуті в роботах М. Венса («*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]) та ін. Зауважимо, що, як видно вже з самих наведених назв досліджень, більшість з них написані за кордоном, що ми пояснюємо природною нехарактерністю самого концепту коміксів для слов'янського менталітету, у той час як Америку, навпаки, називають «нацією коміксів».

Разом із тим, незважаючи на певний внесок, зроблений дослідниками в рішення цієї проблеми, комікси як форма квазі-літературної, мультимодальної комунікації вимагають додаткового комплексного вивчення їх становлення як особливої семіотичної системи.

Актуальність роботи мотивована нагальною в сучасний вік інформації необхідністю розкрити шляхи створення синергійності повідомлень як інструментів ментального впливу на свідомість читачів, а також впливає зі стабільної популярності коміксів серед населення, зважаючи на соціальну орієнтацію коміксів та їх орієнтованість на масову свідомість.

Сказане тут обумовлює **мету дослідження** – комплексний лінгвістичний опис коміксів як синтезованого способу трансляції інформації і впливу на читача засобами багаторівневого комунікативного конструкту. Звідси, основні **завдання дослідження** – конкретизувати поняття «коміксу» в лінгвістиці, простежити витoki виникнення «коміксу» як літературного жанру, розглянути особливості графічного наративу, розкрити шляхи інформаційно-емоційного впливу коміксу на читача, провести аналіз становлення семіотичної системи коміксу. **Об'єктом роботи** слугували американські комікси 1980-2020 рр., а **предметом** – лінгвальні та паралінгвальні особливості коміксу як синтезу вербального і візуального модусів повідомлення.

Матеріал дослідження представлений 20 оригінальними англомовними коміксами про супергероїв – Бетмена (Batman), Спайдермена (Spiderman), Капітана Америка (Captain America), Залізну людину (Ironman) і Супермена (Superman); графічним романом «Хоббіт» («The Hobbit») в адаптації Чака Діксона і Шона Демінга (Chuck Dixon and Sean Deming) з ілюстраціями Девіда Венцеля (David Wenzel) за твором Дж.Р. Толкієна і оригінальною, авторською версією даного роману (Дж.Р. Толкієн, «The Hobbit»).

У процесі дослідження застосовувалися описовий, системний, контекстно-інтерпретаційний, порівняльний методи, а також якісно-кількісний з метою визначення функціональної ролі різних знакових систем в процесі передачі повідомлення.

Незважаючи на широку популярність коміксів як літератури масового читання і захоплення, в лінгвістиці дотепер не існує чіткого визначення самого поняття «комікс». Так, відомий дослідник Вілл Айснер [11] розуміє «комікси» як серію малюнків з текстом, що утворюють чітку оповідь, завдяки існуючій між ними секвенції. Скотт МакКлауд конкретизував визначення «коміксу» і виклав теоретичні основи його системи [9]. А.Г. Сонін визначає комікс як «особливий текст, який представляє собою послідовність кадрів, що містить, окрім малюнка, вербальний твір, передає переважно діалог персонажів і укладений в особливу рамку. Малюнок і укладений в нього вербальний текст утворюють органічну смислову єдність» [6, с. 67]. Т. Гроенстін розглядає жанр коміксу як одну з найсучасніших форм спрямованого повідомлення [13]. Автор визначає комікси «як особливу мову», як «систему, що складається з комбінації кодів» чи «іконічну солідарність» [там же, с. 121]. Погоджуючись з Т. Гроенстіном щодо системності інформаційної подачі в коміксі, ми, однак, не можемо погодитися з його інтерпретацією коміксу як «особливої мови». Таке визначення можна давати тільки фігурально. Так, в коміксах мова йде скоріше про креолізований текст, відповідно до традиційного його розуміння в роботах М.А. Бойко [1], Т.С. Магери [4], Н.М. Чудакова [7] та ін., де під «креолізованим» маються на увазі семіотично ускладнені тексти, в формуванні яких задіяні коди різних семіотичних систем. У свою чергу, ми розуміємо під коміксами

полікодове повідомлення, що представляє собою послідовність вербальних і невербальних знаків (картинок), пов'язаних загальним змістом або сюжетною лінією.

Розглядати комікс тільки в параметрах тексту бачиться нам надто вузько. У своїй роботі поділяємо думку В.І. Карасика про те, що «з позицій лінгвістики мови дискурс – це процес живого вербалізованого спілкування, що характеризується великою кількістю відхилень від канонічного писемного мовлення. ... Йдеться про ступінь спонтанності, завершеності, тематичної зв'язності, зрозумілості мовлення для інших людей» [2, с.45].

Отже, вважаємо, що комікси є видом спеціального дискурсу, породженого на перетині усного, літературного та газетного дискурсів з включенням графічного малюнка, який функціонує не як ілюстративний матеріал, а в ролі повноцінного носія інформації.

Згадка про газетний дискурс вимагає звернення до історії створення коміксів. Так, перші комікси почали публікуватися саме в газетах для розваги читачів карикатурними малюнками. «Батьком» газетного коміксу вважають англійського карикатуриста Томаса Роуландсона (Thomas Rowlandson), чії історії в малюнках про доктора Синтаксиса (Dr Syntax) публікувалися з 1812 по 1821 рр. («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].

Далі естафету популярності перехоплюють комікси «Hogan's Alley» Річарда Ф. Аутколта (Richard F. Outcault) про Жовтого Малюка (The Yellow Kid), маленького китайця, який прибув до Європи. Відзначимо, що згодом ця серія коміксів, видана окремою книгою, аналізувалася як графічний роман [15, с.92].

Саме поняття «коміксу» вперше з'явилося в 1897 р, коли вже згаданий художник Річард Ф. Аутколт вперше використав термін «комікс» в газеті «New York American». Короткі історії про Матта і Джеффа («Mutt and Jeff» Бада Фішера (Bud Fisher)), Факса Гранда (Fax Grand), Бастера Брауна («Buster Brown» Р. Аутколта) і Барні Гуглі («Barney Google and Snuffy Smith» Біллі ДеБека (Billy DeBeck)) дали поштовх до видання в 1922 році журналу «Comic Monthly», який регулярно виділяє колонку спеціально для коміксів. З 1933 по 1940 рр. комікси почали друкуватися в різних газетах постійно і видаватися окремими книжками.

Незважаючи на свою назву, комікси – далеко не завжди гумористичне читання. З моменту зародження коміксів як жанру, вони завжди співвідносилися із злободенними політичними чи соціальними проблемами суспільства.

Уже в 1938 р з'являються комікси про першого супергероя – Супермена (Superman), а до середини шістдесятих – початку сімдесятих років двадцятого століття на «арену» коміксів виходять вже майже всі основні супергерої: Халк (Hulk), Доктор Стрейндж (Doctor Strange), Бетмен (Batman), Спайдермен / Людина-павук (Spiderman) та інші. Виступаючи в якості головних героїв в різних коміксах, вони іноді об'єднуються (причому, в різний час в різному складі) в «Лігу справедливості» («The Justice League»), де дружно захищають людство від вселенської катастрофи.

Відзначимо, що з 1941 по 1971 рр. під редакцією Альберта Льюїса Кантера (Albert Lewis Kanter) в США також публікується серія книг «Класика в ілюстраціях» («Classics Illustrated»), що налічує в кінцевому підсумку 169 випусків і включає в себе

романи «Три мушкетери» («Three Musketeers») О. Дюма, «Мобі Дік» («Moby Dick») Г. Мелвілла, «Великі надії» («Great Expectations») Ч. Діккенса, «Аліса в Задзеркаллі» («Through the Looking Glass») Льюїса Керролла, поему Едгара По «Ворон» («The Raven and Other Poems») та ін. «Класичні» твори тут подаються в традиційній для коміксів формі. Зауважимо, що це не адаптовані книги для дітей. Зараз, хоча сама серія більше не випускається, вже видані її книги користуються широким попитом в інтернеті, доступні у всіх режимах і форматах для електронних «читалок». Разом з тим, з нашої точки зору, ці твори до коміксів в строгому сенсі слова віднести все ж не представляється можливим з наступних міркувань.

За визначенням «Словника літературних термінів», «графічний роман – самостійний художній твір, в якому головне смислова і оповідне навантаження лягає на малюнок, а не на текст» [20]. Отже, основну відмінність графічного роману від коміксу ми бачимо, по-перше, в своєчасності і «співзвучності» останнього сучасним сподіванням людей (так званої тематиці оповідання), а по-друге, в особливій мовній об'єктивації повідомлення в інформаційному просторі коміксу. Так, в коміксах були відображені події, що відбулися в Перській затоці в 1990 році, які в той час дуже хвилювали і зачіпали інтереси американців, а авторський комікс Арта Шпігельмана (Art Spiegelman) «Маус» («The Complete Maus» [16]) є автобіографічною сповіддю, своєрідним інтерв'ю батька автора, польського єврея, про жахи його життя в період фашизму і голокосту. Всі персонажі в ньому зображені у вигляді тварин, де євреї – це миші, німці – кішки, поляки – свині, американці – собаки, а французи – жаби. Комікс був удостоєний Пулітцерівської премії в 1992 р і став першим романом даного жанру, який отримав цю високу нагороду.

У графічному романі (особливо при спробах передати класичний твір вербально-графічними засобами) нами виявлена тенденція збереження оригінальних фраз героїв «повної» версії твору. При цьому, сам текст в рамці ускладнюється, а його шрифт подрібнюється в силу просторової обмеженості «кадру» (див., наприклад, рис. 1).

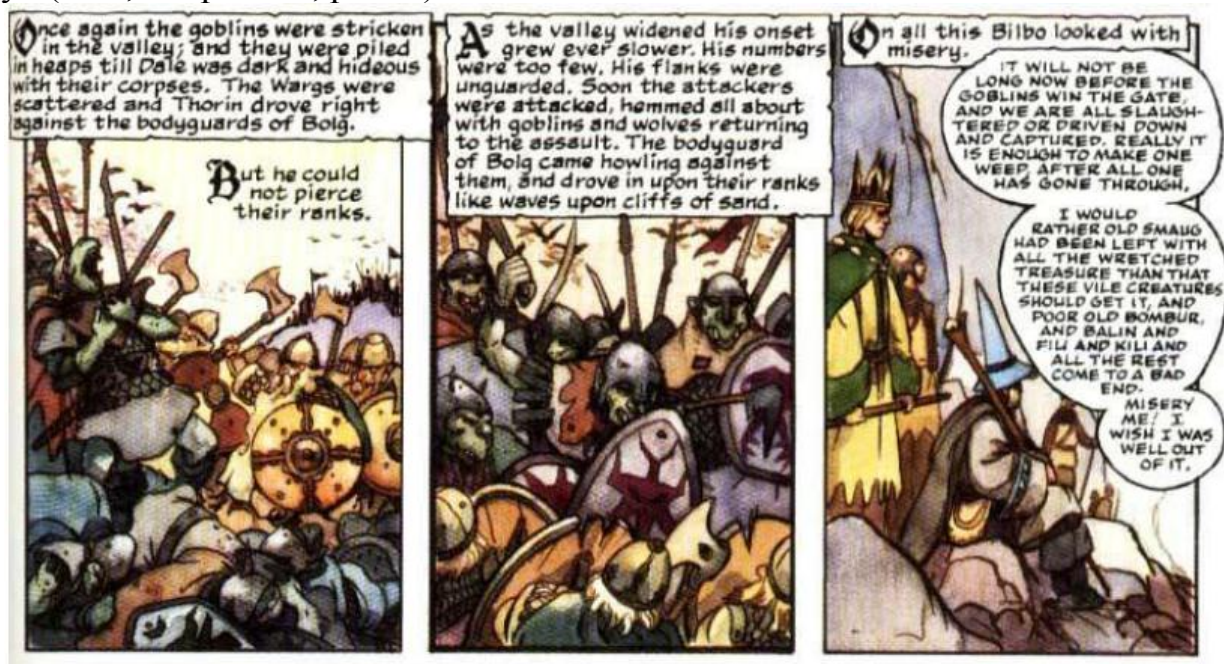


Рис. 1. «Комікс»-версія роману Дж. Р. Толкієна «Хоббіт».

Порівняння коміксу за романом Дж. Р. Толкієна «Хоббіт» («The Hobbit», адаптований в «комікс»-формат Д. Венцелем, Ч. Діксоном і Ш. Демінгом) і його «класичної» версії без картинок переконає, що майже 50% як авторського наративу, так і персонажного діалогу оригіналу потрапили на сторінки коміксу зовсім без змін, будучи просто розподілені відповідно до своєї функціональної спрямованості і комунікативної сутності – в підписи панелей або в «баллуни» (кульки з діалогами, монологам персонажу, його/її внутрішнім персонажним мовленням). Додатково вони були супроводжені графічними елементами-картинками, покликаними полегшити прочитання і розуміння досить важкого за своєю мовною організацією тексту. Як приклад наведемо на рис. 2 той самий епізод, що і в «комікс»-версії роману на рис. 1, але цього разу в його традиційному, виключно вербальному кодї. Фрази, що перекочували зі сторінок «класичної» версії «Хоббіта» Дж. Р. Толкієна в оточення картинок і «баллунів» коміксу підкреслені.

Синтаксична структура, зокрема, англомовних коміксів, на відміну від «графічних романів», за нашими спостереженнями, досить проста, а самі висловлювання персонажів, розміщені в «баллуни» – «speech balloons» – кульки/хмаринки з текстом, що вказують на пряму мову персонажу або відображають його/її думки, – цілком корелюють з персонажним діалогом за своїм стилем і лінгвальною організацією, будучи також максимально наближеними до розмовного мовлення.

Лінійна довжина речень в «баллунах» коміксів, за нашими підрахунками, не перевищує, як правило, 6-7 словоформ. (Порівняємо, що, за даними І. Б. Морозової, середня довжина усного висловлювання в англомовному художньому діалозі дорівнює 8-9 словоформам [5]). Очевидно, що просторові рамки і відсутність необхідності особливо індивідуалізувати мовлення персонажів коміксів при наявності постійної візуальної опори на графічний компонент його/її образу – малюнок – часто нівелює синтаксичні, а іноді і лексичні відмінності в організації їх мовлення, внаслідок чого їх мовленнєві портрети стають досить розмиті, а художній образ розпізнається за «іконкою» в кадрї або «коронною фразою» («catchphrase»). Наприклад, Бетмен (Batman) часом повторює знамениту «*I'm vengeance, I'm night, I'm Batman*» – повністю, або обмежуючись її частинами (див. рис. 3). Людина-павук Спайдермен (Spiderman) відчуває «павуковим чуттям» небезпеку: «*My spidey sense is tingling*» (або «*My spidey senses are tingling*») (див. рис. 4). Войовнича і руйнівна натура Халка (Hulk) підкреслюється його «фірмовим» криком: «*HULK SMASH!*» (див. рис. 5).

Down, heedless of order, rushed all the dwarves of Dain to his help. Down too came many of the Lake-men, for Bard could not restrain them; and out upon the other side came many of the spearmen of the elves. Once again the goblins were stricken in the valley; and they were piled in heaps till Dale was dark and hideous with their corpses. The Wargs were scattered and Thorin drove right against the bodyguard of Bolg. But he could not pierce their ranks.

Already behind him among the goblin dead lay many men and many dwarves, and many a fair elf that should have lived yet long ages merrily in the wood. And as the valley widened his onset grew ever slower. His numbers were too few. His flanks were unguarded. Soon the attackers were attacked, and they were forced into a great ring, facing every way, hemmed all about with goblins and wolves returning to the assault. The bodyguard of Bolg came howling against them, and drove in upon their ranks like waves upon cliffs of sand. Their friends could not help them, for the assault from the Mountain was renewed with redoubled force, and upon either side men and elves were being slowly beaten down.

On all this Bilbo looked with misery. He had taken his stand on Ravenhill among the Elves—partly because there was more chance of escape from that point, and partly (with the more Tookish part of his mind) because if he was going to be in a last desperate stand, he preferred the whole to defend the Elvenking. Gandalf, too, I may say, was there, sitting on the ground as if in deep thought, preparing, I suppose, some last blast of magic before the end.

That did not seem far off. “It will not be long now,” thought Bilbo, “before the

goblins win the Gate, and we are all slaughtered or driven down and captured. Really it is enough to make one weep, after all one has gone through. I would rather old Smaug had been left with all the wretched treasure, than that these vile creatures should get it, and poor old Bombur, and Balin and Fili and Kili and all the rest come to a bad end; and Bard too, and the Lake-men and the merry elves. Misery me! I have heard songs of many battles, and I have always understood that defeat may be glorious. It seems very uncomfortable, not to say distressing. I wish I was well out of it.”

Рис. 2. «Класична» версія роману Дж.Р. Толкієна «Хоббіт».



Рис. 3. Бетмен і його «коронна фраза», використана в діалозі персонажів.



Рис. 4. Спайдермен реалізує свою «коронну фразу» у внутрішній мові.



Рис. 5. Халк з грізним криком розпочинає бій.

Таким чином, можна зробити висновок, що «комікс» – це крайня точка розвитку друкованої літератури, еволюційний розвиток якої в плані подачі інформації виглядає, з нашої точки зору, наступним чином: твір з ілюстраціями – книга-картинка – графічний роман – комікс.

Згідно Є. В. Козлову, комікс характеризується такими категоріями, як цілісність (цільність), зв'язність (когерентність), членимість і ізольованість

(замкнутість) тексту [3, с. 20]. Вербальні компоненти коміксу – це мовлення персонажів, представлене в «баллунах» (рис. 6, елементи С) і авторський наратив, який більше схожий на ремарку в п'єсі і розміщується над або під «кадром» – картинкою коміксу, яку також називають його «панеллю» («panel») (рис. 6, елементи А). Окремо відзначимо задіяння вербального рівня для передачі звуконаслідування (рис. 6, елементи В). Зауважимо, що тип розповіді не завжди є «знеособленим», від імені «всезнаючого автора» (omniscient author). У деяких випадках, хоча і значно рідше, ніж голосом автора-оповідача, розповідь ведеться від імені оповідача, який бере участь в описуваних подіях, за допомогою чого в коміксі реалізується режим передорученої оповіді, як це сталося і в коміксі «Джокер» («Joker») (2008), написаного Брайаном Аззарелло (Brian Azzarello) і проілюстрованому Лі Бермехо (Lee Bermejo), де нараторкою виступає Джонні Фрост (Jonny Frost) – один з підручних Джокера. (Див. рис. 6, елементи А і використаний в них особовий займенник «I» («я»). Попри те, що фактично описується відвідування Джокером і Джонні таємного кубла, крім самого факту їхнього візиту, підписи вгорі панелі показують і особисте сприйняття Джонні цього місця – «*the stopping place*» («остання зупинка» – *тут і далі переклад мій – О.П.*), «*the end of the road*» («кінець дороги»), тобто наводять ту інформацію, яка, як правило, подається в «баллунах» з думками персонажів).



Рис. 6. Вербальні елементи коміксу, де:

А – авторський наратив в підписі вгорі «панелі», В – звуконаслідування, С – персонажний діалог в «баллунах».

Підкреслимо, що подібний тип оповіді не є в коміксах основним (що побічно доводиться навіть сюжетом згаданого коміксу, де дія відбувається в альтернативній реальності), однак сам факт її існування доводить важливість і багатофункціональність вербального плану реалізації повідомлення в коміксах.

Невербальні компоненти в коміксах представлені графікою, що представляє «покадровий» супровід тексту, створює декорації і вибудовує мовленнєві ситуації.

До параграфіки віднесемо широке використання графону, великих і малих літер, особливих шрифтів для акцентування потрібної автору інформації. Знову звертаючись до рис. 6 для ілюстрації цієї тези, зазначимо використання напівжирного шрифту, який концентрує увагу на слові «*stopping*» в першій панелі

(А), курсив в підписах з наративом (А) і прямий шрифт в діалозі в «баллунах» (С), відсутність відмінностей в великих і малих літерах і абсолютно нове накреслення літер при передачі звуконаслідування «*knock knock*» і «*sshуuck*» (В).

Імплікативність реплік і графіки, приналежні коміксу, наявність «власної аудиторії», демократичність і злободенність в найширшому сенсі – ось ті комунікативні особливості коміксів, за які їх так люблять. Застигла динаміка графічних зображень, разом з вербальним повідомленням, утворюють атрактивно-експресивний інструмент для передачі змістовної інформації.

Таким чином, результати проведеної розвідки уможливають зробити висновок про комікси як особливий вид літератури, що представляє собою перехідну ступінь від роману до фільму і комп'ютерної гри. Остання, на відміну від наперед заданої в коміксі авторської інтенціональної перспективи розвитку сюжету, надає герою-гравцеві ілюзорну можливість здійснювати власний вільний вибір. Комікси, в свою чергу, такої можливості не дають, хоча безліч їх «мультивсесвітів» настільки широко розгалужена, що іноді припускає існування цілого розмаїття різнобарвних та навіть конфліктуючих сюжетних ліній, проте завжди заданих автором даного конкретно «всесвіту».

Література

1. *Бойко М. А.* Функциональный анализ средств создания образа страны (на материале немецких политических креолизованных текстов): автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Воронеж, 2006. 22 с.
2. *Карасик В. И.* Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002. 476 с.
3. *Козлов Е. В.* Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф. Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. 183 с.
4. *Магера Т.С.* Текст политического плаката: лингвориторическое моделирование (на материале региональных предвыборных плакатов): дисс. ... канд. филол. наук. 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. Одеса : Друкарський дім, 2009. 384 с.
6. *Сонин А. Г.* Комикс: психолінгвистический анализ. Барнаул: Изд-во Алтайского госуниверситета, 1999. 111с.
7. *Чудакова Н. М.* Концептуальная область «Неживая природа» как источник метафорической экспансии в дискурсе российских средств массовой информации (2000 – 2004 гг.): дисс. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2005. 199 с.
8. *Burke L.* Superhero Movies. Herts : Pocket Essentials, 2008. 160 p.
9. *McCloud S.* Understanding Comics: The Invisible Art. NY : William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.
10. *Daniels L.* Batman: The Complete History. California : Chronicle Books, 2004. 208 p.
11. *Eisner W.* A Contract with God. NY : DC Comics, 2000. 196 p.
12. *Gardner J.* Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling. California : Stanford University Press, 2012. 240 p.

13. *Groensteen T.* The System of Comics. Mississippi : University Press of Mississippi, 2009. 204 p.
14. *Ripple G.* Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music. Berlin : De Gruyter Mouton, 2015. 691 p.
15. *Rothschild D. A.* Graphic Novels a Bibliographic Guide. California : Libraries Unlimited, 1995. 246 p.
16. *Spiegelman A.* The Complete Maus. NY : Pantheon, 1996. 295 p.
17. *Stein D., Thon J.-N.* From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of graphic narrative. Berlin : De Gruyter Mouton, 2013. 415 p.
18. *Vance M.* Forbidden Adventures: The History of the American Comics Group. Connecticut: Praeger, 1996. 176 p.
19. *Wright W.* Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. Maryland : John Hopkins University Press, 2001. 360 p.
20. Словарь современного читателя. URL: <https://eksmo.ru>
21. *Booker M. K.* Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels. Connecticut : Greenwood Publishing Group, 2010. 763 p.

Е. А. Пожарицкая,
Одесский национальный университет имени И.И. Мечникова,
кафедра грамматики английского языка

ПОЛИКОДОВОСТЬ В ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ ЛИТЕРАТУРНО-ГРАФИЧЕСКИХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

Статья посвящена изучению структурно-семантических особенностей поликодовых сообщений в литературно-графических художественных произведениях. Конкретизировано понятие «комикс» в лингвистике, определены его отличия от графического романа и рассмотрены пути информационно-эмоционального воздействия комиксов на читателя. Анализ семиотической системы комиксов позволил сделать выводы относительно положения данного художественного жанра в литературе и его базовой языковой и графической организации.

Ключевые слова: комикс, графический роман, авторский нарратив, диалог, графическое изображение, речевой портрет.

O. O. Pozharytska,
Odesa National I. I. Mechnikov University,
Department of Grammar of the English Language,

MULTIMODALITY IN THE INFORMATION SPACE OF LITERARY-GRAPHIC FICTION

The article studies structural and semantic features of polycode messages in literary-graphic fiction. It specifies the concept of "comics" in linguistics and outlines its differences from the graphic novel. The author reveals the ways of informational and emotional influence of comics on the reader and, after a thorough analysis of the

semiotic system of comics, makes a conclusion about comics' linguistic and graphic organization and the place this artistic genre occupies in literature.

Key words: comics, graphic novel, author's narrative, dialogue, graphic image, speech portrait.