

Санкт-Петербургский государственный университет

СОКОЛИНСКАЯ Анастасия Александровна

Выпускная квалификационная работа

Ритмические особенности американских комиксов (с 1980 по 2020 год)

Уровень образования: бакалавриат

Направление 45.03.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа СВ.5051. «Теория и практика
межкультурной коммуникации (английский язык)»

Профиль «Теория и практика межкультурной коммуникации»

Научный руководитель:

К.ф.н., старший преподаватель

Кафедра английской филологии и перевода

Морилова Екатерина Сергеевна

Рецензент:

К.ф.н., доцент

Кафедра иностранных языков СПбГЭТУ «ЛЭТИ»,

Зайцева Ирина Витальевна

Санкт-Петербург

2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. Ритм и его проявление в американском графическом романе.....	6
1.1. Понятие, характеристика и история изучения ритма.....	6
1.2. Ритм в изобразительном искусстве и графическом романе.....	18
1.2.1. Понятие ритма в живописи и архитектуре.....	18
1.2.2. Ритм в графическом дизайне.....	20
1.2.3. Ритм в книге.....	22
1.2.4. История комикса, его появление и развитие в США.....	24
1.2.5. Поликодовый текст: определение и история исследования.....	26
1.2.6. Комикс как креолизованный текст.....	29
Выводы к Главе 1.....	35
ГЛАВА 2. Ритмические особенности текста и изображения американского комикса 1980 – 2020 гг.....	37
2.1. Ритмические особенности текста.....	37
2.1.1. Графико-фонетические повторы.....	37
2.1.2. Лексико-синтаксические повторы.....	38
2.1.3. Лексические повторы.....	44
2.2. Ритмические особенности изображения.....	46
2.2.1. Повтор отдельных панелей.....	46
2.2.2. Повтор силуэта персонажа.....	51
2.2.3. Частичная редупликация.....	54
Выводы к Главе 2.....	55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	58
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	60
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	65

Введение

Работа посвящена изучению ритмических особенностей американских комиксов, представленных стилистическими приёмами в тексте и повторением различных элементов в пределах одного или нескольких изображений.

Комиксы являются неотъемлемой частью массовой культуры по всему миру. В некоторых странах (например, США и Великобритания) комикс стал культовым, ведущим литературным жанром и в зависимости от тематики повествования популярен у разных возрастных групп. Он сочетает в себе два вида искусства – литература и изобразительное искусство. Если убрать одну из этих составляющих, произведение уже нельзя будет назвать комиксом, так как он требует обязательного взаимодействия двух искусств. Сочетаясь вместе, они образуют динамический комплекс, лёгкий для восприятия и воспроизведения в памяти.

Примечательно, что в век информационных технологий комиксы так же активно продолжают продаваться как в печатном варианте, так и в электронном формате. Крупные компании, издающие комиксы (например, Marvel Comics и DC Comics), помимо поставки тематических журналов и книг, также предлагают их онлайн-приобретение в цифровом виде, используя оплату непосредственно на веб-сайте. Оба способа чтения комикса одинаково позитивно воспринимаются аудиторией, и цифровой файл не умаляет популярность печатного издания, как иногда ошибочно полагают. Тот факт, что спустя почти век после приобретения широкой популярности в США, комиксы продолжают активно продаваться по всему миру и команда художников, сценаристов и дизайнеров продолжает свою активную деятельность в этом направлении, составляет **актуальность** выбора материала. На рынке комиксов в 2019 году было зафиксировано полное доминирование компании Marvel. Как сообщает издание The Hollywood Reporter со ссылкой на данные компании Diamond Comic Distributors, Marvel заняла почти 40%

рынка в долларовом эквиваленте и почти 45% по количеству приобретенных магазинами всех книжных изданий¹. Данная информация помогает сделать вывод, что комиксы являются популярным жанром среди читателей, поэтому лингвистический анализ данного жанра может также считаться актуальным.

В сети Интернет и архивах научных библиотек существует определённое количество работ, посвященных исследованию комиксов, однако **новизна** заявленной работы состоит в рассмотрении ритмических особенностей комиксов в период с 80-х годов XX века по 2020 год. К тому же, **материалом** для исследования будут являться комиксы преимущественно рейтинга PG-13 и R, другими словами, для подростково-взрослой аудитории. Подавляющая же часть работ, посвящённых данному жанру, специализируется на материале для детской аудитории, и затрагивает в основном проблемы перевода текста комикса на различные языки. В ходе исследования будет применяться стилистический **метод анализа**.

Цель работы – выяснить, каким образом происходит проявление ритма в тексте и изображении, обозначить характер их зависимости друг от друга, доказать обязательность совокупности двух вышеупомянутых составляющих для образования комикса.

Объектом исследования являются комиксов, выпущенных в США с 1980-го по 2020-й год. **Предметом** исследования являются графико-фонетические, лексико-синтаксические и лексические повторы в пределах текста, а также виды повтора изображений/частей изображений.

При написании работы автор ставит перед собой следующие **задачи**:

- проанализировать историю комикса и объяснить его тенденции, характерные для заявленного в работе периода;

¹ Marvel Dominated 2019's Comic Book Market [электронный ресурс] 2019. Режим доступа: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/marvel-dominated-2019s-comic-book-market-1268428/> (Дата обращения: 26.05.21)

- исследовать понятия «ритм» и историю его изучения в лингвистике, в особенности в области литературы;
- рассмотреть взаимодействие ритма текста и изображения;
- перечислить ритмические стилистические приёмы и проанализировать их на примере американского комикса;
- объяснить понятие «креолизированный текст» и доказать, что оно напрямую связано с таким объектом исследования, как комикс;
- выявить ритмические особенности текста и изображения, характерные исключительно для комикса;

Теоретическая ценность работы состоит в том, что такое понятие, как «ритм», относится к разным областям науки, не исключая и лингвистику, в которой он выполняет структурирующую, текстообразующую и экспрессивно-эмоциональную функцию. Понимание и разбор понятия «ритм» позволяет найти новый подход к любой области науки, так как для каждой из них характерны некие повторяющиеся тенденции.

Практическая ценность работы состоит в том, что результаты исследования могут быть использованы в качестве материала для специальных курсов по истории современной литературы, в частности в темах, касающихся графических романов. Также работа может помочь студентам факультета искусств или дизайна для создания комикса в качестве творческого задания.

Глава 1

Ритм и его проявление в американском графическом романе

1.1. Понятие, характеристика и история изучения ритма

С проявлением ритма человечество столкнулось ещё в древности, при освоении доисторических музыкальных инструментов, однако впервые сформулировать понятие ритма удалось во времена Древней Греции. Такие философы, как Платон, Лукиан и Аристотель, считали, что ритм имеет прямую параллель с природой человека. Фраза «ритм – это порядок в движении» принадлежит именно Платону.

Наличие такого явления, как ритм, характерно для разных сфер жизни. В качестве примера можно привести человеческую физиологию (биоритм, ритм дыхания или сердцебиения), музыку (едва ли можно представить композицию без наличия музыкального ритма), изобразительное искусство (эстетическая организация формы и художественно-образной выразительности), астрономию (ритмичное движение планет) и систему стихосложения, в которой ритм является общей упорядоченностью звукового строения стихотворной речи. Широкий спектр примеров помогает сделать вывод, что ритм является своеобразным природным явлением и отличается закономерно повторяющимися действиями. Многообразие проявлений ритма в художественной и научной сферах лишают понятие терминологической чёткости, однако в толковом словаре иноязычных слов под редакцией советского и российского лингвиста Крысина Леонида Петровича утверждается, что ритм является равномерным чередованием элементов, а также налаженным ходом чего-либо, размеренностью в протекании процессов². Ещё одно определение ритму в области лингвистики даётся в

² Крысин Л.П. Толковый словарь иноязычных слов. М.: Эксмо, 2005. С. 734.

большом энциклопедическом словаре, посвящённом языкознанию: ритм – это «регулярное повторение сходных и соизмеримых речевых единиц»³.

Историю изучения ритма следует начать с упоминания имени музыканта-исследователя и педагога из Швейцарии Эмиля Жак-Далькроза, поскольку он известен тем, что разработал систему музыкально-ритмического воспитания, считающуюся одной из важнейших концепций музыкального обучения. Несмотря на то, что его сфера деятельности не связана с лингвистикой и он рассматривал явление ритма исключительно с точки зрения музыкальной педагогики, его эмпирические опыты послужили отправной точкой в заинтересованности учёных в понятии ритма и его проявлении в некоторых науках, включая лингвистику и литературу. Идея создания системы музыкально-ритмического воспитания посетила Жак-Далькроза в конце XIX века, когда он являлся профессором Женевской консерватории (начиная с 1892 года). Во время проводимых им занятий он обнаружил, что при разучивании музыкальных композиций его ученики испытывают затруднения ритмического характера. Для предотвращения будущих ошибок педагог поставил цель найти отражение музыкального ритма в движениях человеческого тела. Он начал опыты с простых двигательных упражнений – ходьбы, бега, прыжков и хлопков в ладони, которые впоследствии трансформировались в слаженную систему ритмично-двигательных упражнений. В этой системе движения ног отвечали за исполнение ритма, а движения рук – за исполнение метра. В результате данного опыта Жак-Далькроз констатировал «дисциплинирующее влияние ритма», а также сделал вывод, что «природа ритмического чувства связана с движением»⁴.

Явление ритма в отечественной и зарубежной лингвистике и литературе начало изучаться ещё в 20-х годах XX века. В основном исследования были

³ Языкознание: Большой энцикл. словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцева. М., 1998. С. 325.

⁴ Ефремова Н.И. Ритмика Э. Жак-Далькроза: вчера, сегодня, завтра // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2013. № 1 (33). С. 109.

посвящены соотношению ритма прозы со стихотворным ритмом и поиску способов исследования ритма прозаического текста. Было установлено, что ритм – это динамическая система со сложной структурой, однако понятие исследовалось исключительно на уровне текста⁵. Через два десятилетия, в 1951 году, была опубликована статья французского лингвиста Эмиля Бенвениста под названием «Понятие “ритм” в его языковом выражении», целью которой являлось определение происхождения греческого слова «ритм» и его точного значения. Вместе с тем, в данной статье Бенвенист допустил возможность отличия от привычной на тот момент в лингвистике концепции ритма: проанализировав слово “rhythmos”, он установил, что несмотря на то, что слово произошло от глагола с семантическим значением «течь», само по себе оно не означало «ритм» до самого аттического периода (V – IV вв. до Н.Э.). По его утверждению, “rhythmos” означает «ту форму, в которую облекается в данный момент нечто движущееся, изменчивое, текучее, то есть форму того, что по природе не может быть устойчивым»⁶. Иными словами, лингвист поставил под вопрос устойчивость и постоянство явления ритма, допустив мысль о его свойстве меняться по ходу развития текста.

Спустя некоторое время, в 60-70х годах XX века, начали вновь появляться лингвистические исследования на тему ритма прозы. Например, известный российский и советский лингвист В.М. Жирмунский писал о ритме следующее: «основу ритмической организации прозы образуют всегда не звуковые повторы, а различные формы грамматического и синтаксического параллелизма, более свободного или более связанного, поддержанное словесными повторениями»⁷. Иными словами, если в поэзии ритм задан таким явлением, как стихотворный размер, опирающийся прежде всего на звучание,

⁵ Хажиева Г.Ф. Ритм прозы: История и теория вопроса // Вестник Новгородского государственного университета им. Ярослава Мудрого. 2007. № 43. С. 73-75.

⁶ Бенвенист Э. Понятие «ритм» в его языковом выражении // Общая лингвистика. М., 1974. С. 52.

то прозаический ритм более «визуализирован», он является более наглядным и оттого более структурированным.

Согласно психологическим и физиологическим исследованиям, человеческий организм способен воспринимать ритм извне, настраиваясь на его источник. Непосредственно процесс усвоения организмом ритма непросто, он происходит на уровне не только безусловных, но в том числе приобретенных в процессе жизнедеятельности человеком рефлексов. После процесса рефлекторной обработки полученных сигналов человек оценивает их с эстетической точки зрения, и формирование этой оценки происходит уже на уровне исключительно приобретенных рефлексов. Вышеупомянутые физиопсихологические исследования доказали, что ритм является раздражителем, который несёт ответственность за формирование эстетических предпочтений человека. Впрочем, в лингвистических исследованиях также был упомянут аспект эстетизации ритма: Н.М. Фортунатов, доктор филологических наук, заявлял, что «необходимо исследовать свойства и функции ритма как одного из средств выражения эстетических идей и эстетических эмоций»⁸. Принимая во внимание факт, что важность эстетической стороны ритма признана разными науками, можно сделать вывод, что в художественных произведениях, как и в других видах искусства и в сфере жизнедеятельности человека, ритм является значимой составляющей. Иными словами, он является универсальным явлением.

Литературный текст обладает собственными ритмическими характеристиками: литературовед М.М. Гиршман определяет ритм художественного произведения как периодическое повторение каких-либо элементов текста через определённые промежутки⁹. Занимаясь исследованием ритма в литературном тексте, стоит упомянуть его труд под названием «Ритм

⁸ Фортунатов Н.М. Ритм художественной прозы // Ритм, пространство и время в литературе и искусстве. Л.: Наука, 1974. С. 172.

⁹ Гиршман М. М. Ритм художественной прозы. М.: Советский писатель, 1982. С. 47.

художественной прозы», который до сих пор наиболее детально описывает понятие ритма в литературе. Гиршман первым высказал мысль, что ритм является составляющей художественного произведения, так называемой «частью от целого». Ему также принадлежит мысль, что ритм выступает за объединение всего произведения, является связующим звеном между текстом и смыслом.

Знакомясь с художественным текстом, мы редко обращаем внимание на то, что ритм появляется на первых страницах произведения и не исчезает до последней страницы. Гиршман утверждает, что ритм присутствует в «повторах и контрастах тех или иных тем, мотивов, образов и ситуаций, и в закономерностях сюжетного движения, и в соотношениях различных композиционно-речевых единиц, и в развёртывании системы образов-характеров и каждого из них»¹⁰. Если речь идёт о таком литературном жанре, как графический роман, то обязательно принять во внимание соотношение текста и изображения, соотнесение их совокупности с пространственно-временным планом.

В конце XX века исследования прозаического ритма проходили на границе лингвистики и литературоведения. Была высказана идея, что «ритм передает «музыку слов», передает душевное состояние персонажа (и писателя), связан со смыслом»¹¹. Это утверждение повторно подчеркивает эстетическую важность ритма, так как оно способно доказать, что в процессе чтения человек подвергается эмоциональному воздействию, сопереживает персонажу и писателю. Также был рассмотрен вопрос о функциях и предназначении ритма прозы: французский писатель Ж.П. Гу считает, что смыслом ритма является побуждение к чтению и письму: «...существуют ведущие фразы, в которых прослеживается движение или ритм и которые могут пробудить желание к

¹⁰ Гиршман М.М. Указ. соч. С. 76.

¹¹ Черемисина Н.В. Вопросы эстетики русской художественной речи. Киев: Вища школа, 1981. С. 27.

чтению или письму»¹² [перевод Е.И. Бойчук]. В связи с этим писатель заменяет понятие “rythme” (фр. «ритм») на “allure” (фр. «движение»)¹³.

Ритм одновременно и статичен, и динамичен. Он развивается, меняет свой темп, по ходу произведения может как «нарастать», так и «убывать», но статичность позволяет ему не выходить за рамки текста (и изображения), сохраняя целостную картину повествования. Литературовед Сергей Михайлович Бонди утверждал, что ритму должны быть присущи следующие качества: закономерность и равномерность процесса (иными словами, статичность), и вместе с тем необходимы «художественно выразительные отклонения от этой равномерности»¹⁴, что, безусловно, подразумевает под собой именно динамичность, некое развитие, повышающее интерес к художественному тексту.

Благодаря современным исследованиям явления ритма, проведенным на рубеже второй половины XX века и начала XXI, в лингвистике появилось множество работ, посвященных ритму прозы.

Таким образом, современные исследования в области ритма позволили выделить его новые характеристики и определить некоторые его единицы, что в будущем, вероятно, значительно упростит нахождение новых гипотез, толкований и отличительных черт этого явления.

Каждое художественное произведение, в том числе и прозаическое, является речевым произведением и представляет определённую последовательность слов, фраз, предложений и связного текста, которую возможно анализировать с графической точки зрения. Данная сторона

¹² Goux J.-P. De l'allure [Электронный ресурс] / J.-P. Goux // Semen, № 16, Rythme de la prose, 2009. Режим доступа: <http://semen.revues.org/document2664.html> (дата обращения 18.05.2021)

¹³ Бойчук Е.И. Анализ ритма прозы (на материале французского языка). Ярославль: Канцлер, 2019. С. 19.

¹⁴ Бонди С.М. О ритме. М.: Контекст: Литературно-теоретические исследования, 1977. С. 128.

произведения художественной литературы неотделима от ритма и значения и не может эстетически воздействовать на читателя отдельно от них¹⁵. Словесная инструментовка – понятие, имеющее связь с литературой, означающее организацию художественной речи, включающей в себя множество стилистических приёмов: например, ассонанс, аллитерация, диссонанс, консонанс, звукоподражание, рифма, эпифора, анафора и иные виды звуковых и синтаксических повторов.

I. Графико-фонетические (звуковые) повторы

Аллитерация – это повтор согласных/гласных звуков в начале близко расположенных ударных слогов или же повтор начальных букв¹⁶. Благодаря данному повтору она привлекает внимание читателя, придавая тексту выразительность и экспрессивность. Её цель – выделить наиболее значимые семантически слова, сделать акцент на самой важной части высказывания. В качестве примера можно привести в пример отрывки из некоторых классических англоязычных произведений. В отрывке из произведения «Старик и море» Э. Хемингуэя видно повторяющееся использование согласного звука “s”: “But four hours later the fish was still swimming steadily out to sea, towing the skiff, and the old man was still braced solidly with the line across his back”¹⁷. («Однако прошло четыре часа, рыба всё так же неумоимо уходила в море, таща за собой лодку, а старик всё так же сидел, упершись в банку, с натянутой за спиной лесой».) Повтор данного глухого согласного имеет цель привлечь внимание читателя к статичности, медленности описываемых автором действий, несменяемости обстановки. Противоположный эффект наблюдается в «Великом Гэтсби» Ф. Фицджеральда: “So we beat on, boats against the current, borne back carelessly in the past”¹⁸ («Так мы и пытаемся плыть вперёд, борясь с течением, а оно всё сносит и сносит наши судёнышки

¹⁵ Арнольд И.В. Стилистика. Современный английский язык. М.: ФЛИНТА, 2016. С. 273.

¹⁶ Арнольд И.В. Указ. соч. С. 282.

¹⁷ Hemingway Ernest. The Old Man and the Sea. New York: Scribner, 1995. P. 25.

¹⁸ Fitzgerald F. Scott. The Great Gatsby. New York: Scribner Book Company, 2004. P. 179.

обратно в прошлое»). Повтор звонкого согласного «b» в отличие от первого примера означает нарастание драматического эффекта, подчёркивает сложность движения против течения и сложность жизненной ситуации, в которую попадает герой. В данном случае аллитерация нацелена на то, чтобы держать читателя в напряжении, хотя, как видно в отрывке из рассказа «Старик и море», это не является основной функцией данного стилистического приёма. Главная её задача – передача и сохранение в тексте эффекта, который автор хочет произвести на читателя.

Ассонанс (вокалическая аллитерация) – это повторение ударных гласных внутри строки или фразы, или на её конце в виде неполной рифмы¹⁹. Ассонанс придаёт выразительность литературному тексту, усиливает его смысловые акценты и делает его более эмоциональным. В отрывке из произведения Дж. Джойса «Портрет художника в юности» прослеживается ассонанс: “Soft language issued from their spittleless lips as they swished in low circles round and round the field, winding hither and thither through the weeds...”²⁰ («Невнятные слова срываются с их пересохших губ. Они кружат, кружат по полю, продираются сквозь сорняки...») В данном случае повтор гласного [i] подчёркивает хаос, который описывает писатель, усиливает эмоциональное напряжение, передаваемое автором.

II. Лексико-синтаксические повторы

Анафорой является повторение одинаковых слов в начале каждой части предложения или рядом расположенных предложений в прозе. Анафора может подчёркивать семантическое значение как одного или нескольких слов, так и целого предложения. Стоит вспомнить роман Дж. Сэлинджера «Над пропастью во ржи»: “**It rained** on his lousy tombstone, and **it rained** on the grass

¹⁹ Арнольд И.В. Указ. соч. С. 284.

²⁰ Joyce James. A Portrait of the Artist as a Young Man. London: Flame Tree Collectable Classics, 2020. P.141.

on his stomach. **It rained** all over the place”²¹. («Дождь шел прямо на чертово надгробье, прямо на траву, которая растёт у него на животе. Лило как из ведра»). Анафора передаёт возмущение, недовольство героя дождливой погодой, а также позволяет читателю представить степень и продолжительность этой дождливой погоды.

В произведении американского писателя Джо Брэйнарда “I Remember” анафора используется для иллюстрации воспоминаний героя: “**I remember** a piece of old wood with termites running around all over it... **I remember** when one year in Tulsa by some freak of nature we were invaded by millions of grasshoppers for about three or four days. **I remember**, downtown, whole sidewalk areas of solid grasshoppers. **I remember** a shoe store with a big brown x-ray machine that showed up the bones in your feet bright green.”²² («Я помню кусок старого дерева, по которому бегали термиты... Я помню, как однажды в Талсе из-за стихийного бедствия полчища кузнечиков три-четыре дня не давали нам покоя. Я помню, как в центре города целые тротуары кишели кузнечиками. Я помню обувной магазин с большим коричневым рентгеновским аппаратом, который показывал, что кости ног человека были ярко-зелёного цвета» [перевод автора работы]). Повтор слов “I remember”, которые являются в том числе названием произведения, демонстрирует важность воспоминаний героя, делает их центральной темой романа.

Эпифора заключается в повторении одинаковых слов/группы слов в конце каждого из нескольких последовательных предложений или каждой основы одного предложения. Служит для усиления выразительности текста и основного смысла фразы, передачи субъективного отношения персонажа/автора к обсуждаемой теме. В романе “Bleak House” Чарльз Диккенс использует эпифору для иллюстрации речи своего персонажа: “I am exactly the man to be placed in a superior position **in such a case as that**. I am above

²¹ Salinger J.D. The Catcher in the Rye. New York: Back Bay Books, 2001. P.151.

²² Brainard Joe. I Remember. New York: Granary Books, 2001. P. 43.

the rest of mankind **in such a case as that**. I can act with philosophy **in such a case as that**”²³. («...в подобных случаях я как раз стою выше прочих людей. В подобных случаях я способен действовать, руководствуясь философией») Герой стремится убедить собеседницу в собственной правоте, произносит пламенную речь, и эпифора помогает автору в передаче настроения героя. При переводе на русский язык текст сохраняет наличие средства выразительности, однако заменяется на анафору.

Синтаксический параллелизм – одинаковое грамматическое или синтаксическое построение отрезков речи (словосочетаний, предложений, частей предложений). Его функцией является не только усиление эмоциональности высказывания, но также и акцентирование внимания на определенной мысли. Следует обратить внимание на отрывок одного из рассказов сборника «Что они несли с собой» американского автора Тима О’Брайена: “To generalize about war is like generalizing about peace. Almost everything is true. Almost nothing is true.”²⁴ («Говорить общие слова о войне – все равно что говорить общие слова о мире. Почти все истина. Почти все ложь.») В данном фрагменте читатель может заметить, что два рядом стоящих предложения противопоставлены друг другу по смыслу. В этом также состоит функция параллелизма – антитеза, которая может обозначать юмористический или же торжественный характер высказывания.

Анадиплосис – повторение одного или нескольких слов таким образом, что последнее слово или фраза первой части отрезка речи повторяется в начале следующей части²⁵. Выполняет функцию акцента на тесной связи между двумя идеями. Чаще он встречается в поэзии и в речи политических деятелей, однако может встретиться и в прозе. “Aboard my ship, excellent *performance*

²³ Dickens Charles. Bleak House. London: Wordsworth Editions Ltd, 1997. P. 780.

²⁴ O’Brien Tim. The Things They Carried. Boston: Mariner Books, 2009. P. 134.

²⁵ Литературная энциклопедия терминов и понятий / Под ред. А. Н.

Николюкина. Институт научной информации по общественным наукам РАН: Интелвак, 2001. С. 30.

is standard. Standard performance is sub-standard. Sub-standard performance is not permitted to exist”²⁶. Данный фрагмент из романа Германа Вука “The Caine Mutiny” напоминает инструкцию, некий мануал, объединённый общей идеей – выполнение должностных обязанностей на борту судна. Анадиплосис служит для подчёркивания важности реплики, подразумевает привлечение внимания другого персонажа и нацелен на то, чтобы читатель также уделил особое внимание определенной фразе.

Хиазм является риторической фигурой, заключающейся в крестообразном изменении последовательности элементов в двух параллельных рядах слов. Используется для изображения попытки персонажа лучше и понятней донести излагаемую мысль до слушателей/читателей, часто является индикатором торжественной речи, рассчитанной на большую аудиторию. Следует привести в пример фразу из пьесы известного драматурга Джорджа Бернарда Шоу “Pygmalion”: “If you can’t appreciate what you’ve got, you’d better get what you can appreciate”²⁷ («Не умеете ценить то, что у вас есть, так пусть у вас будет то, что вы цените»). Реплика автора в данном случае более похожа на наставление, поучительную мысль, которую читатель должен вынести после прочтения произведения.

III. Лексические повторы

Лексические повторы заключаются в намеренном повторении в обозримом участке текста одного и того же слова/словосочетания или речевой конструкции. Данный стилистический приём также привлекает внимание читателя к наиболее важным, по мнению автора, темам и моментам произведения: “But the **hearts** of small **children** are delicate organs. A cruel beginning in this world can twist them into curious shapes. The **heart** of a hurt **child** can shrink so that forever afterward it is hard and pitted as the seed of a peach. Or again, the **heart** of such a **child** may fester and swell until it is a misery to carry

²⁶ Wouk Herman. The Caine Mutiny. London: Hodder & Stoughton, 2013. P. 377.

²⁷ Shaw George Bernard. Pygmalion. New York: Dover Publications, 1994. P. 84.

within the body, easily chafed and hurt by the most ordinary things”²⁸ («Однако сердца маленьких детей – нежные органы. Жестокая сторона нашего мира способна исказить их в причудливые формы. Сердце обиженного ребёнка может сжаться так, что впоследствии навсегда станет твёрдым, как семя персика. Или, опять же, сердце этого ребёнка может тлеть и раздуваться, пока ощущение его внутри собственного тела не превратится в страдания; его будет легко ранить и задеть самыми обычными вещами» [перевод автора работы]). Многократно повторяя слова “heart” и “child” в трёх следующих друг за другом предложениях, автор произведения “The Ballad of the Sad Café” Карсон Маккалерс акцентирует внимание читателя на важности связи таких реалий, как «ребёнок» (child) и «сердце» (heart), намекая на способность ребёнка тонко чувствовать и остро реагировать на происходящее вокруг. Таким образом, идея важности детской эмоциональной реакции, выраженная через лексический повтор, становится главной темой небольшого отрывка новеллы.

Также можно привести в пример вышеупомянутый роман «Великий Гэтсби»: “The apartment was on the top floor – a **small** living-room, a **small** dining-room, a **small** bedroom, and a bath”²⁹. («Так называемые апартаменты располагались на последнем этаже и представляли собой тесную гостиную, маленькую спальню и узкую ванную комнату»). С помощью повтора автор доносит до читателя, насколько маленьким и непросторным было помещение, передаёт недовольство персонажа данным фактом.

Лексический повтор служит в том числе и для того, чтобы показать выразительность, эмоциональность речи героя, помочь читателю испытать те же эмоции, которые автор «заставляет» испытать персонажа. В качестве примера можно привести реплику из романа Дж. Ферриса “Then We Came to the End”: “Almost nothing was more annoying than having our **wasted** time **wasted**

²⁸ Carson McCullers. The Ballad of the Sad Café: and Other Stories. Boston: Mariner Books, 2005. P. 29.

²⁹ Fitzgerald F. Scott. The Great Gatsby. New York: Scribner Book Company, 2004. P. 51.

on something not worth **wasting** it on”³⁰ («Практически ничего не раздражало более, чем время, впустую потраченное на то, на что совершенно не стоило его тратить» [перевод автора работы]). В данном случае читателю передаются раздражение и недовольство героя впустую потраченным временем. Анафора, которая содержится в повторяемом слове (повтор гласного звука [w]) также усиливает эмоциональность реплики.

В связи с возрастанием интереса к такому жанру литературы, как графический роман, анализ ритма текста и изображения в его пределах является актуальным в настоящее время.

1.2. Ритм в изобразительном искусстве и графическом романе

1.2.1. Понятие ритма в живописи и архитектуре

Явление ритма релевантно в том числе для изобразительного искусства и архитектуры. В архитектуре, как и в литературе, ритм – это проявление закономерного чередования и повторения элементов (формы, объёмы, архитектурные детали). Однако помимо повторяемости, ритмическая характеристика архитектуры примечательна изменением свойств элементов и интервалов, например нарастанием/убыванием их числа, их размеров и форм и т.д. Пример повторяющихся элементов – колонны Большого театра в Москве, составляющие симметричную композицию здания. В качестве примера асимметричной композиции можно привести Сиднейский оперный театр: при проектировании здания заметна ритмичность, однако некоторые элементы постройки, а именно «паруса», являющиеся сводами крыши, имеют разные направления и размеры.

Ритм важен и для изобразительного искусства, ибо при его несоблюдении невозможно создать запоминающееся изображение и передать заложенную мысль зрителям. Согласно определению терминологического

³⁰ Ferris Joshua. *Then We Came to the End: A Novel*. New York: Back Bay Books, 2008. P. 292.

словаря, посвящённому архитектуре и изобразительному/декоративному искусству, ритм в изобразительном искусстве – это «способ эстетической организации (гармонизации) формы и художественно-образной выразительности ..., основанный на присущих природе временных и пространственных закономерностях и взаимосвязях»³¹. Аналогично литературному тексту и архитектуре, в изображении ритм проявляется благодаря повторению тех или иных объектов, а также изменению их размеров и расстояния между ними. Ритмический порядок изображения характеризуется возрастанием и убыванием элементов, форм и интервалов. Динамический ритмический ряд строится путём увеличения/уменьшения элемента по величине при одинаковых интервалах; возрастанием/убыванием интервала при одинаковых элементах; одновременным возрастанием/убыванием элементов и интервалов между ними. Обязательным условием при построении ритмического ряда должно быть его ясное прочтение, поэтому элементы/интервалы должны повторяться не менее 3-5 раз³².

Таким образом, для сохранения ритма в живописной композиции необходимы изменения в размерах изображаемых объектов, что поможет сделать акцент на главной теме/главном объекте изображения, создать его динамичность и удержать внимание зрителя. Способность изображения эмоционально воздействовать на читателя, а также передавать заложенную автором мысль, в XX веке привела к широкому распространению визуальной информации (иллюстрации в газетах и книгах, рекламные или агитационные плакаты) в совокупности с текстом. Подобные взаимодействия изображения и

³¹ Аполлон. Изобразительное и декоративное искусство. Архитектура. Терминологический словарь. М.: НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ. Эллис Лак, 1997. С. 513.

³² Тропина Т.Н., Беляев В.И. Основы декоративной композиции. Новосибирск: Изд. НГПУ, 2005. С. 53.

текста способствовали возникновению интереса у лингвистов в исследовании паралингвистических (невербальных) средств письменной коммуникации.

1.2.2. Ритм в графическом дизайне

В графическом дизайне, где изображение играет значительную роль, ритм является средством для достижения баланса, организации, упорядочивания и приведение дизайна в движение. В данной сфере важно использование оттенков одной цветовой гаммы, что приводит к единству дизайна и создаёт подходящий ритм. Также на организацию ритма, как и в случае с изобразительным искусством, влияет масштабирование объектов/деталей изображения – таким образом дизайнер делает акцент на самых важных деталях изображения или же привлекает внимание аудитории, вызывая заинтересованность в продукте³³.

Наиболее часто используемым приёмом в графическом дизайне являются узоры, или повторение согласованных друг с другом элементов. Использование узоров часто встречается в дизайне веб-страниц и мобильных приложений, а также в предметах интерьера – например, коврах и обоях. В данных случаях часто используется такой приём, как бесшовный узор (паттерн), что означает, что между повторяющимися элементами нет очевидной границы. На бесшовных узорах такие элементы дизайна, как геометрические фигуры (чаще круги и спирали), прямые линии и иные предметы повторяются бесчисленное количество раз, то прикасаясь, то оставляя между собой пространство. Повторение подобных элементов создаёт у зрителя ощущение движения, размеренного или хаотичного – в зависимости от расположения объектов.

³³ Interaction Design Foundation [электронный ресурс] 2020. Режим доступа: <https://www.interaction-design.org/literature/article/repetition-pattern-and-rhythm> (Дата обращения: 18.05.2021)

В графическом дизайне различается несколько видов ритма³⁴:

- Случайный ритм – элементы повторяются без заданного регулярного интервала, расстояние между ними может колебаться от миллиметра до нескольких сантиметров). Примером может послужить изображение гальки на пляже или движение транспорта.
- Регулярный ритм – объекты повторяются, следуя регулярному интервалу, строго соблюдая заданное между ними расстояние. В качестве примера можно привести обычную серию вертикальных или горизонтальных линий.
- Чередующийся ритм – допустим повтор более одного элемента в работе. Является усложнённым регулярным ритмом, так как «вводит» дополнительный элемент в изображение. Примером является обычная шахматная доска – равномерное чередование чёрных и белых квадратов, соблюдая заданный интервал.
- Плавный ритм отображает повтор таких элементов, как изгибающиеся, волнообразные линии. Часто используется в изображении природы – например, волны или песчаные дюны. Хорошим примером также может послужить изображение водорослей, концы которых «смотрят» в разном направлении.
- Прогрессивный ритм – может быть описан как «градация». Допустим, при изображении геометрических фигур каждая из них может быть сделана больше (в других случаях – меньше) предыдущей. Изменение масштаба объекта может происходить как плавно, так и резко. Насыщенность оттенка объекта или постепенный переход по цветовому кругу также можно отнести к проявлению прогрессивного ритма.

³⁴ Soegaard Mads. The Basics of User Experience Design: A UX Design Book by the Interaction Design Foundation. Interaction Design Foundation, 2018. P. 12.

Ритм в графическом дизайне оказывает влияние на ощущения человека при рассмотрении узора: плавный ритм успокаивает, хаотичный, наоборот, учащает сердцебиение. Переход от одного цвета/оттенка к другому также важен: постепенное изменение легко воспринимается и гармонично выглядит, а резкое противопоставление двух цветов или оттенков может вызвать дискомфорт.

Изображение является более лёгким для восприятия, поэтому в качестве элемента для узоров художники используют не текст, а любой графический объект. Однако при создании рекламы, презентации или вебсайта дизайнеры работают в том числе с текстом для создания связи между вербальной и невербальной частями изображения. По этой причине текст и изображение можно считать тесно связанными между собой семиотическими системами, так как отсутствие или недостаток одной из этих составляющих может привести к непониманию идеи, заложенной автором работы при её создании.

1.2.3. Ритм в книге

В книге ритм проявляет себя как форму организации ощущений, получаемых в процессе чтения. На читателя воздействие могут оказывать текст, его понятия, образы и смысл, а также формы связей всех элементов книги. Часто книга состоит из текста и изображений (иллюстраций), и эти семиотические системы имеют между собой связь и по-своему воздействуют на читателя.

Говоря о ритме книжного текста, в расчёт следует брать размер строк и величину пробелов между словами, высоту полосы набора, величину полей, оптимальные размеры в расстановке слов, формы и размеры шрифта³⁵. Соблюдение этих характеристик необходимо для создания единого ритма, помогающего читателю знакомиться с текстом и воспринимать его. Для прочтения слова или предложения не требуется фиксировать каждую букву

³⁵ Адамов Е.Б. Ритмическая структура книги. М.: Книга, 1974. С. 17.

или буквенный состав слов или фразы обособленно; достаточно опереться на известные из опыта сочетания букв или слов, чтобы зрительно воспроизвести текст. По этой причине ритмическое единство крайне важно для книжного текста.

В книжном тексте есть крайне важное отличие от устной речи: говоря, человек не разделяет речь на строки и абзацы по образу книжного текста; речь непрерывна, а за её смысл и структуру ответственны краткие паузы, а также повышение или, наоборот, понижение голоса для выделения главной темы высказывания. В книжном (печатном) тексте для деления фраз на слова и выражения интонации и смыслового акцента необходимы знаки препинания и деления на предложения и абзацы. Подобные инструменты наделяют печатный текст приёмами выразительности, расставляют необходимые паузы. Именно они и отвечают за ритм на книжных страницах.

Рассматривая ритм книги, недостаточно говорить только о тексте, следует также упомянуть и изображение. Несмотря на то, что не каждая книга содержит иллюстрации, они являются крайне релевантными составляющими художественного (или нехудожественного) произведения. Иллюстрация может нести эстетическую функцию и быть украшением текста, но вместе с тем она является способом раскрытия текста, его дополнения и «сотрудничества» с ним. Иллюстрацию довольно сложно воспринимать в отрыве от книжного текста, и порой читателю необходима визуализация для полного восприятия написанного автором текста.

В некоторых книгах вспомогательную функцию несёт изображение, а в иных случаях подобную функцию выполняет текст, являясь дополнением к изображению. Чаще всего это явление встречается в книгах для детей младшего дошкольного возраста, где текст лишь комментирует иллюстрацию. Однако во многих художественных произведениях текст и изображение создают единую ритмическую и динамичную композицию, уравнивая роль друг друга в книжном пространстве.

1.2.4. История комикса, его появление и развитие в США

При упоминании единой композиции изображения и текста современному читателю на ум наверняка придёт такой современный жанр художественного произведения, как комикс. Понятие «графический роман» часто применяется к комиксу, однако важно подчеркнуть, что оно относится только к тем комиксам, которые представляют собой композиционно оформленное и законченное произведение, выпущенное издательством в печатном или электронном виде. Следовательно, графическим романом будет неверно назвать периодически издаваемые комиксы малого формата, обычно состоящие из одной-двух страниц (“Garfield”, “Calvin and Hobbes”).

Несмотря на то, что комикс считается молодым жанром, повествование истории посредством изображений практиковалось ещё в древнем мире: наскальные рисунки в Египте; Гобелен из Байё конца XI века, представляющий собой вышивку по льняному полотну длиной около 70 метров и «рассказывающий» при помощи изображений о нормандском завоевании Англии 1066 года³⁶. В Японии VIII – IX веков появились жанры «моногатари» (текстовое прозаическое произведение) и «эхон», представляющий собой иллюстрированный пересказ отдельной моногатари.

История комиксов в США берёт свое начало в 1842 году, после публикации работы Родольфа Тёпфера под названием “The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck”³⁷. Работа публиковалась в ежедневной газете отрывками из нескольких изображений с текстом в нижней части картинки в качестве пояснения. Постепенно вырабатывались уже привычные современному читателю отличительные черты комикса (например, диалоговое «облачко») и жанры (семейные или приключенческие истории).

³⁶ Britan’s Bayeux Tapestry at Reading Museum [электронный ресурс] 2014. Режим доступа: <http://www.bayeuxtapestry.org.uk/> (Дата обращения: 12.04.2021)

³⁷ Jamie Coville, "History of Comics: Platinum Age" [электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.thecomicroom.com/old/Platinum> (Дата обращения: 12.04.2021)

Комикс, изданный независимо, а не при помощи газеты, появился в 1934 году. Изначально «самостоятельные» комиксы являлись лишь переизданием газетных, однако вскоре начали содержать оригинальный сюжет. Появление такого персонажа, как Супермэн, в 1938 году положило начало «Золотому веку комиксов» (The Golden Age of Comic Books). В период Второй мировой войны, когда было необходимо вселить патриотический дух в население страны, стали очень популярны истории о супергероях, в частности неслучайно создание такого персонажа, как Капитан Америка. Компании DC Comic и Timely Comics публикуют истории, посвященные победе добра над злом, часто используют военную тематику³⁸. Таким образом, «Золотой век» комиксов явился в основном становлением такого архетипа в произведении, как супергерой, и продолжался до 50-х годов XX века.

«Серебряный век» комиксов начался в 1956 году и характеризуется коммерческим успехом всей индустрии. После окончания войны пропаганда архетипа супергероя утратила былую популярность, и истории о победы добра над злом вытеснили иные жанры, популярнейшим из которых стал жанр «хоррор», или «ужасы». Результатом популярности данного жанра стало повышение уровня преступности среди подростков, и среди арестованных многие признавались в увлечении данным жанром³⁹. В результате был создан «Кодекс комикса» (Comics Code Authority), документ, регулирующий и табуирующий большое количество «сомнительных» тем и в результате ощутимо ограничивающий процесс создания истории.

«Бронзовый век», продолжавшийся с 70-х по 80-е годы XX века, не отличается принципиальными нововведениями в сюжетных структурах. Тем не менее, важным пунктом является то, что в данный период создатели комиксов начинают реже следовать вышеупомянутому «Кодексу комикса»,

³⁸ Comics Timeline [электронный ресурс] 2017. Режим доступа: <https://www.infoplease.com/spot/comics-timeline#CT-1930> (Дата обращения: 12.04.2021)

³⁹ Nyberg Amy Kiste. Seal of Approval: The History of the Comics Code (Studies in Popular Culture). Jackson: University Press of Mississippi, 1998. P. 106.

что послужило созданию более мрачных, сложных и реалистичных сюжетов (употребление наркотиков, алкоголизм, загрязнение окружающей среды).

Современный век комиксов длится с 1986 года по настоящее время. Не существует определённых рамок и названия для данного периода. Среди отличительных его черт можно отметить изменения в предпочтении типажа главного героя: если в комиксах XX века главным героем является мужчина, то современные комиксы всё чаще делают акцент на женщинах и подростках, а также на разнообразии национальностей персонажей.

Слово *comics* происходит от английского слова “*comic*”, что на русский язык переводится как «смешной», «забавный». Изначально комиксы действительно несли юмористический характер и служили досугом в ежедневных выпусках газет (называясь при этом *comic strips*), однако впоследствии при разнообразии жанров понятие «комикс» утратило подтекст, связанный с юмором, и теперь его можно определить как «сопоставленные иллюстративные и другие изображения в продуманной последовательности для передачи информации и получения эстетического отклика от зрителя»⁴⁰.

Неразрывная связь двух разных систем, как текст и изображение, позволяет полагать, что комикс является паралингвистическим (поликодовым) текстом.

1.2.5. Поликодовый текст: определение и история исследования

В связи с повышением популярности комикса во всём мире в XX веке паралингвистические тексты стали объектом изучения отечественных и зарубежных лингвистов. Работы, посвящённые этому явлению, датируются преимущественно второй половиной XX века. В 1974 году советские лингвисты Г.В. Ейгер и В.Л. Юхт классифицировали тексты как монокодовые (состоящие из элементов одной знаковой системы) и поликодовые (состоящие

⁴⁰ McCloud Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks, 1994. P. 23.

из элементов двух и больше знаковых систем)⁴¹. Иными словами, поликодовые тексты – это лингвистическое явление, когда с вербальным текстом сочетается код иной знаковой системы (изображение, музыка и т.д). Французский лингвист Ролан Барт также внёс вклад в изучение поликодовых текстов: «неязыковые объекты становятся по-настоящему значимыми лишь постольку, поскольку они дублируются или ретранслируются языком»⁴². Лингвист делает этот вывод на основании того, что в кино, рекламе, типографии, графических романах визуальная составляющая чаще всего подкреплена вербальной (текстом или речью). Также Барт подчёркивает зависимость изображения от вербальной составляющей: «смысл есть только там, где предметы или действия названы: мир означаемых есть мир языка»⁴³. Таким образом, для передачи информации целиком необходимо учитывать, что невербальное высказывание должно обязательно сопровождаться вербальным.

При изучении работы Ролана Барта советский исследователь Колеватов В.А. предположил вероятность другой гипотезы, основанной на отсутствии принципиальных различий между визуальным и вербальным языками: «...любое созданное человеком изображение абстрактно, ибо оно обозначает выделенные отвлечённые человеком свойства объекта. В этой своей функции изображение не отличается от слова. Как слово, так и изображение могут выражать понятия разных уровней абстрактности». Данное утверждение подвергается сомнению среди лингвистов, изучающих поликодовые тексты – большинство полагает, что изображение не может быть чётко выраженной единицей языка подобно вербальному слову, а его семантическая составляющая обладает⁴⁴ меньшей определённостью своих границ.

⁴¹ Ейгер Г.В. К построению типологии текстов. // Лингвистика текста: материалы науч. конф. При МГПИИЯ им. М. Тореца. Ч. I. М.: 1974. С. 25.

⁴² Барт Р. Семиотика. Поэтика [Текст] / Р. Барт; пер. с франц. М.: Прогресс, 1989. С. 114.

⁴³ Барт Р. Указ. соч. С. 115.

⁴⁴ Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. М.: Издательский центр «Академия», 2003. С. 11.

Единого общепринятого термина для обозначения паралингвистических текстов, содержащих элементы из разных знаковых систем, лингвистами пока не выведено. Однако в конце XX века советские и российские исследователи в области психолингвистики Е.Ф. Тарасов и Ю.А. Сорокин предложили использовать термин «креолизированный текст». Исследователи дают следующее определение выведенному ими термину: «тексты, фактура которых состоит из двух негомогенных частей (вербальной языковой (речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)»⁴⁵. Термин был принят многими исследователями, и в работах, посвящённым анализу этого термина, отмечается тесное взаимодействие вербальных и невербальных элементов, образующих единое визуальное, семантическое и структурное целое, стремящееся одновременно воздействовать на читателя или зрителя⁴⁶.

На данный момент креолизированный текст является одним из наиболее актуальных жанров для исследования ритма изображения. Е.Е. Анисимова, продолжая исследование Тарасова и Сорокина, даёт следующее определение данному явлению: «креолизированный текст предстаёт сложным текстовым образованием, в котором вербальные и иконические элементы образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое, нацеленное на комплексное прагматическое воздействие на адресата»⁴⁷. Иными словами, креолизированный текст являет собой тесное взаимодействие текста и изображения. При этом его можно считать жанром художественной прозы, потому как ему присущи те же текстовые характеристики, что и для гомогенного вербального текста, конкретно – целостность и связность⁴⁸. Целостностью текста считается его единство, способность существовать в

⁴⁵ Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Креолизированные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. М.: Высшая школа, 1990. С. 180 – 186.

⁴⁶ Ворошилова М.Б. Креолизированный текст: аспекты изучения // Политическая лингвистика. 2007. № 3. С. 180 – 187.

⁴⁷ Анисимова Е.Е. Указ. соч. С. 17.

⁴⁸ Анисимова Е.Е. Указ. соч. С. 17.

коммуникации как внутренне и внешне организованное целое. Связность же заключается в содержательной и формальной связи частей текста, предложения и абзацы должна соединять общая мысль, представляющая из себя повествование и передающая какие-либо идеи и образы читателю.

Взаимодействие текста и изображения в креолизованном тексте не имеет однозначного характера. Немецкий исследователь Б. Карлаварис выделяет четыре разновидности иллюстраций в тексте⁴⁹:

- доминирующая иллюстрация, функция которой – конструкция текста. Необходима для раскрытия темы, являясь «информационной опорой» вербальной части. В качестве примера можно привести фотоальбом или фотохронику.
- равноценная иллюстрация, которая используется в текстах, передающих ту или иную часть информации только или по большей части иконическими средствами/пиктограммами (например, графический роман);
- сопровождающая иллюстрация, являющаяся пояснением, приложением к тексту (характерна в основном для учебных пособий);
- декоративная иллюстрация, своеобразное «украшение» текста, способствующее эстетическим целям общения. Имеет наименьшую информативную значимость и играет второстепенную роль в семантической структуре текста. Примером служат виньетки или орнаменты.

1.2.6. Комикс как креолизованный текст

Одним из наиболее популярных видов креолизованного текста является графический роман, более известный как комикс. Если проводить параллель с вышеописанной классификацией Карлавариса, можно сделать вывод, что

⁴⁹ Karlavaris B. Semiotische Aspekte bei der Illustration von Schulbüchern. Leipzig: Didaktische Typographie, 1984. P. 213 – 223.

графический роман содержит в себе равноценный вид иллюстраций: информация в комиксе передана по большей части посредством изображений, а текст их гармонично дополняет. При этом отсутствие элементов одной из систем, будь то вербальная или невербальная, нарушает целостность графического романа и делает его крайне трудным для восприятия по причине нарушения повествования.

Молодому жанру комикса уже были посвящены исследования зарубежных и отечественных лингвистов, исследовавших жанр как совокупность вербальной и невербальной семиотических систем. К зарубежным исследователям, пионерам в изучении комикса с точки зрения семиотики, можно отнести вышеупомянутого Ролана Барта, в частности его труд “Rhetoric of image” 1964 года, опубликованный на английском языке в антологии “Image – Music – Text”. Более поздние зарубежные исследования комикса проводились учёными-когнитивистами, наиболее известным из которых является Нил Кон (Niel Cohn). Благодаря его работе “The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images” было выявлено сходство между обработкой человеческим мозгом текста и последовательных изображений⁵⁰. В качестве выдающихся отечественных специалистов, исследующих комикс, можно привести в пример Сони́на А.Г., дающего комиксу следующее определение: «особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих, кроме рисунка, вербальное произведение, передающее преимущественно диалог персонажей и заключенное в особую рамку. При этом рисунок и заключённый в него вербальный текст образуют органическое смысловое единство».⁵¹

⁵⁰ Cohn Niel. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images, London: Bloomsbury Academic, 2014. P. 37.

⁵¹ Сонин А.Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул: Издательство Алтайского государственного университета, 1999. С. 46.

Говоря о ритме комикса как художественного произведения, следует упомянуть, что темпоритм действий, описываемых автором, зависит в первую очередь от структуры страниц. На каждой странице изображены панели (альтернативно известные как «кадры» или «поля») – рисунки, содержащие сегмент действий. На странице может быть одна панель (что является нечастым явлением и, как правило, стремится привлечь внимание зрителя к важному сюжетному повороту или какой-либо детали, необходимой для понимания повествования) или несколько. Иными словами, панели являются своеобразными «застывшими во времени моментами», ведь на каждой из них изображены неподвижные персонажи/пейзажи/предметы, а движение передаётся при помощи звукоподражания (яркий пример того, насколько важно в комиксе «сотрудничество» звука и текста) или, как вариант, параллельных линий, особенно если делается акцент на быстроте или мгновенности действия. Продолжительность действий в комиксе – всегда сугубо индивидуальный момент, ведь какие-то действия персонажа могут занять не более одной секунды (например, падение или резкий удар кулаком по поверхности стола), а другие могут продолжаться довольно долго (чтение какого-либо документа, уборка комнаты, отдых на газоне парка и т.д.).

Следует обратить внимание на расположение панелей на странице, так как именно оно, как правило, имеет прямую связь со временем, которое автор задаёт повествованию. Прежде всего, от количества панелей на странице зависит, насколько медленно или быстро происходит действие. Чем их больше, тем быстрее читатель просматривает их глазами, и происходящее будто мелькает перед его глазами, следовательно, действие происходит очень быстро. Напротив, одна панель на странице является индикатором статичности (так как отчасти напоминает снимок происходящего), нам требуется больше времени, чтобы уделить внимание деталям и рассмотреть изображение полностью. Однако если темпоритм повествования не меняется и каждая страница комикса состоит из множества панелей, или, наоборот, на

одну страницу приходится по одному кадру до конца повествования, читатель вряд ли почувствует нарастание или замедление времени во время прочтения комикса.

Размер панели также играет важную роль во временном пространстве повествования. Допустим, если одна панель на странице существенно больше (как по длине, так и по высоте) остальных, тогда её можно совершенно справедливо интерпретировать как момент, занимающий больше времени, чем остальные изображённые кадры. По сути, если панели имеют разную высоту и ширину, то действия, изображаемые на них, занимают разное количество времени. Это можно подчеркнуть текстом – диалогами или различными надписями-пояснениями.

Вербальной составляющей комикса является непосредственно текст, который делится на два вида: текст реплик персонажей, необходимый для построения диалогов (или монологов, чтобы передать мысли героев) и комментирующий текст автора: заголовки, описание бэкграунда для понимания читателем сеттинга (указание на место, время действия или даже небольшой художественный текст, не являющийся диалогом – как правило, это предыстория, введение к произведению). Реплики персонажей изображаются в диалоговых окнах, называемых «облачками», преимущественно белого цвета, чтобы чёрный текст резко контрастировал с фоном и выделялся на нём. Во избежание путаницы в повествовании на конце диалогового окна есть указатель («хвост»), обращённый к персонажу, чтобы читателю было понятно, кто автор реплики. Также диалоговые окна различаются по внешнему виду: для передачи прямой речи используются «облачки» с более плавными или прямыми линиями, напоминающие овал, круг или прямоугольник. Если автору необходимо обозначить мысли персонажа, диалоговое окно будет более «ребристым», по форме напоминающим облако. Функция диалоговых окон – ликвидация разрыва между текстом и изображением, так называемое «связующее звено» между

разными семиотическими системами. Взаимозависимость между текстом, изображением и диалоговым окном (каждый из которых выполняет свои определенные функции), позволяет полагать, что комикс является креолизованным текстом.

Необходимо подчеркнуть одно важное исключение: текст не «вносится» в диалоговое окно, если автор хочет передать звуковой эффект при помощи текста (например: Boom! Crash! Grab! Punch!). Это явление называется звукоподражанием, или ономастопеей.

Комикс справедливо принимать за единство текста и изображения, ибо при отсутствии той или другой составляющей история, представленная автором, теряет смысл. Данное единство позволяет читателю более ярко воспринимать переданное автором сообщение, визуализировать его, поскольку жанр комикса имеет задачу выразить большое количество информации в зрительном, наглядном образе и в необходимом объёме «сопроводить» его репликами персонажей, которые требуется выразить текстом. Одновременное восприятие изображения и текста выводят человека на новый уровень обобщения информации благодаря обработке мозгом двух семиотических систем сразу.

Ролан Барт выделяет характерные особенности комикса как семантически осложненного текста⁵²:

а) Персонажи, которые представляют ту или иную модель поведения (не всегда определённую словесно), находятся в состоянии жизненно-мировоззренческого конфликта, однако образ действий того или иного героя понятен читателю без подробного текстового объяснения.

б) В подавляющем большинстве комиксов каждое отдельное изображение является самодостаточным с информационной и с эстетической точки зрения, однако существует только в контексте всего произведения и

⁵² Barthes R. Image, Music, Text. London: Fontana Press, 1999. P. 107 – 114.

определяется им целиком; анализ и восприятие данного изображения вне одного конкретного произведения вряд ли представляется возможным.

в) Несмотря на краткость, лаконичность вербальной и невербальной составляющих комикса, не стоит читать комикс невнимательно: изображения или текст могут иметь юмористическое содержание или аллюзии на иные комиксы, фильмы, компьютерные игры, произведения и т.д. Примером могут послужить «случайно» оставленные автором на страницах комикса номера телефонов (некоторые из них могут оказаться действительными) а также таблички, например, на стене, с надписью “do not read” («не читай (данную надпись)»).

г) Динамичность комикса, который предназначен для взрослой аудитории, обуславливается развлекательной функцией произведения. Его цель – позволить читателю отдохнуть и расслабиться и при этом не провоцировать сонливость.

д) Яркость в комиксе необходима для привлечения внимания потенциального читателя. Барт имеет в виду не столько яркость типографской краски (насыщенность оттенка в графическом редакторе, если мы говорим о современном дизайне комикса), сколько о «броскости» кадра или организации текста. Одним из выдающихся монтажных приёмов являются использование крупных планов в эпизодах, значимых эмоционально и сюжетно, особенно выделение лица и глаз при помощи резких линий или же изображений лишь глаз персонажа «крупным планом» на одной панели.

е) Экспрессивность изображения комикса (каждой панели), которое отображает эмоциональное состояние персонажа, обуславливается крайне низкой возможностью наглядно выразить настроение персонажа в полной мере.

ж) Важной особенностью комикса является раскадрованность, возможность сделать акцент на основной информации на одной панели. При

ознакомлении с комиксом, в отличие от книги, читателю не требуется самостоятельно представлять внешний облик персонажа, ландшафт, интерьер и т.д. – комикс способен передать это одним изображением.

Таким образом, исходя из описанных Бартом характерных особенностях комикса, можно сделать вывод, что комбинация вербальных и невербальных компонентов произведения усиливает эмоциональный посыл, который автор стремится донести до читателя. Визуальная составляющая комикса считается так называемой «отправной точкой» для установления ассоциативных связей, которые могут быть подкреплены текстом. Впоследствии может происходить интерпретация данных связей в контексте текстового сообщения.

Выводы к Главе 1

- ритм универсален, он проявляется в различных сферах жизни: в лингвистике (литературе), астрономии, анатомии, музыке и таких видах искусства, как скульптура, дизайн и изобразительное искусство;
- ритм в прозе легко воспринимать визуально благодаря его чёткой структурированности;
- ритм не является константой в пределах одного произведения: он способен ускоряться и замедляться, при этом не нарушая ход повествования, задуманный автором;
- ритм влияет на эстетическое восприятие материала человеком, и благодаря этому находит отражение в искусстве и литературе;
- в художественной литературе ритм выражен средствами художественной выразительности (графико-фонетическими, синтаксическими и лексическими);

- в изобразительном искусстве ритм выражен повторением элементов изображения/скульптуры и изменения/сохранения определенного расстояния между ними;
- комикс является поликодовым текстом, т.е. совокупностью текста и изображения. Их тесное взаимодействие и неотделимость друг от друга делает комикс креолизированным текстом;
- повествование истории при помощи изображения берёт своё начало еще в древних цивилизациях (наскальные рисунки в Египте), однако в более привычном читателю виде комикса начало развитие в 1842 году в США;
- период истории развития американского комикса под названием «Золотой век комиксов», длившийся с конца 30-х гг. до конца 50-х гг. XX века, знаменателен изобретением и становлением такого архетипа персонажа, как супергерой; данный архетип все ещё актуален для современного американского комикса.

Глава 2

Ритмические особенности текста и изображения американского комикса 1980-2020 гг

2.1. Ритмические особенности текста

2.1.1. Графико-фонетические повторы

В работе рассмотрены ритмо-стилистические средства выразительности текста (графико-фонетические, синтаксические и лексические), а также ритмические особенности изображений, характерные для жанра комикса. Анализ не только текста, но и изображения необходим для детального объяснения ритмических особенностей комикса, так как данный жанр отличается тесным взаимодействием вербальной составляющей (текст) и невербальной составляющей (изображение) произведения.

Приём **аллитерации** крайне популярен в американских комиксах, особенно в издаваемых студией Marvel. Стэн Ли, бывший президент и председатель совета директоров издательства Marvel Comics, в интервью признавался: «давая персонажу имя, я заранее знал, что фамилия будет начинаться с той же самой буквы».

Аллитерация чаще всего встречается в псевдонимах супергероев: **Daredevil**, **Mirror Master**, **Black Bolt**, **Masked Man** и т.д. Группировки супергероев также носят аллитеративные названия: **Fantastic Four**, **Suicide Squad**, **Teen Titans**. Функция данного приёма – придание звучности псевдониму, попытка сделать его запоминающимся, причём в данном случае глухость или звонкость согласного на эффект, производимый аллитерацией, не влияет. Если псевдоним состоит из более чем одного слова, и первое, и второе слово будут написаны с заглавной буквы. Примечательно то, что помимо псевдонимов, у персонажей-супергероев в «настоящих» именах также можно заметить аллитерацию: **Peter Parker** (Spiderman), **Bucky Barnes** (Captain America), **Reed Richards** (Mr. Fantastic), **Loki Laufeyson** (Loki), **Bruce Banner**

(Hulk) и т.д. В данном случае приём аллитерации служит для того, чтобы подчеркнуть особенные способности персонажа, которые проявятся по ходу сюжета. Таким образом, аллитерация «выделяет» главных героев среди обычных людей. Однако есть и исключения: иногда авторы комикса дают персонажам, не являющимся по сюжету супергероями, аллитеративные имена для того, чтобы обозначить их важную роль в сюжете, в особенности для развития персонажа-супергероя: Pepper Potts (главный ассистент и близкий друг Железного Человека), J. Jonah Jameson Jr. (главный редактор издательства, где работает Питер Паркер, или Человек-Паук).

Использование такого звукового стилистического приёма, как **ассонанс**, почти так же распространено, как использование аллитерации, несмотря на то, что согласные звуки более способны передать эффект «величия» и подчеркнуть уникальность персонажа. Однако в псевдонимах и именах супергероев ассонанс также встречается: **Wonder Woman, Amara Aquilla (Magma), Ororo Munroe (Storm), Thor Odinson, Captain America** и т.д.

Аллитерация в комиксах характерна не только для псевдонимов и имён персонажей, но также и для текста, отображающего речь героев. Например, в графическом романе *The Incredibles* персонаж-учёный произносит фразу «surprisingly sophisticated for the government»⁵³. Повтор глухого согласного **s** в данном случае подчёркивает секретность проводимых экспериментов, является попыткой «приглушить» информацию, целью предотвратить её обладание посторонними людьми, при этом подчёркивая важность обсуждаемой темы и сохраняя некую насмешку в сторону правительства.

2.1.2. Лексико-синтаксические повторы

Анафора (единоначатие) часто встречается на начальной странице комикса в качестве «зачина» истории. Её цель – предвосхитить ожидание

⁵³ Waid Mark. *The Incredibles: City of Incredibles No 1*. Los-Angeles: Boom! Studios, 2010. P. 15.

читателя, дать понять, что впереди сюжет будет посвящён приключению (зачастую с необычным сеттингом) с множеством неожиданных сюжетных поворотов. Например, в комиксе *Fantastic Four: Road Trip* (2020) повествование начинается от лица одного из главных героев, Рида Ричардса: “**We** traveled to the stars and slew through a storm of cosmic energy... **We** became something more than human, but we were still the same people. **We** still are”⁵⁴. Помимо предвосхищения увлекательной истории, персонаж стремится сделать акцент на слове “we” («мы»), тем самым подчёркивая, что главными героями, пережившими увлекательное путешествие, является он и его команда. Иными словами, «Фантастическая четвёрка» (название команды) является центром событий, персонажами, ответственными за продвижение сюжета.

Анафора также может являться средством введения персонажа в сюжет, акцентируя на нём внимание читателя и демонстрируя его важность и «ответственность» за происходящие сюжетные действия. Например: “**He** carries with him a last few pieces of loot he intends to sell on the black market [...] **He** prepares himself for the inevitable battle with the hotel guards [...] **He** is grateful that his mood is so grim [...]”⁵⁵. Подобный приём вместе с описанием некоторых действий, которые наверняка произойдут на последующих страницах романа, является интересным способом знакомства с персонажем – до его появления читатель уже примерно представляет себе его бэкграунд и характер. К тому же тот фактор, что данный текст расположен на первой странице комикса, позволяет справедливо полагать, что персонаж будет являться главным героем произведения.

Автор может использовать анафору для описания любого объекта, места или существа, вводимого в повествование. Порой этот приём используется для усиления устрашающего эффекта: “**It remembers having** bones, and so it builds a skeleton of wood. **It remembers having** muscle and constructs muscles from

⁵⁴ Cantwell Christopher. *Fantastic Four: Road Trip* No 1. New York: Marvel, 2020. P. 3.

⁵⁵ Sim Dave. *Cerebus* No. 26 “High Society”. New York: Aardvark Vanaheim, 1981. P. 3.

supple plant fiber... **It remembers having** lungs, and a heart, and a brain...”⁵⁶. К тому же, аллитерационный повтор шипящего звука “s” ещё сильнее подчёркивает тот факт, что текст имеет цель запугать читателя и намекнуть на то, что жанр истории – ужасы, или хоррор.

В некоторых случаях анафора передаёт такие эмоции персонажа, как отчаяние и безысходность, а подчеркнуть данный эффект помогают знаки пунктуации (например, восклицательный знак или многоточие): “**I don’t want to want you any more, Speedy. I don’t want to want rand race any more. I can’t... I can’t do it any more.**”⁵⁷ Визуальная составляющая комикса здесь «помогает» нам в определении передаваемого автором эффекта (рис. 1): на панели изображена женщина, прячущая лицо в коленях и держащаяся за голову. Её собеседник изображен не полностью, а сам женский персонаж находится в центре изображения, таким образом позволяя читателю прочувствовать эмоции, которые, как предполагается, ощущает героиня описываемого произведения. В одном из выпусков серии комиксов «Фантастическая четверка» героиня находится в заточении и умоляет её спасти: “**Get me out! Get me out of here!!!**”⁵⁸ Единичное подчеркивание подчёркивает безысходность ситуации, в которой находится персонаж, и передаёт её отчаянные попытки быть услышанной и спасённой.

Эпифора часто используется в комиксах для усиления значения, привлечения особого внимания к какому-либо действию или факту. В тексте, передающем реплику персонажа комикса *The Incredibles* с целью донести до злодея мысль о неверности его действий, используется именно этот приём: “I kinda meant the fact that *you’re on fire*. I don’t think you’re supposed to handle babies when *you’re on fire*”⁵⁹. Для дополнительного акцента на важности

⁵⁶ Moore Alan. *Saga of the Swamp Thing* No. 21. Burbank: DC Comics, 1984. P. 5.

⁵⁷ Hernandez Jaime. *Love and Rockets* No. 23. Seattle: Seattle, Fantagraphic Books, 1987. P. 40.

⁵⁸ Cantwell Christopher. *Fantastic Four: Road Trip* No 1. New York: Marvel, 2020. P. 22.

⁵⁹ Waid Mark. *The Incredibles: City of Incredibles* No 1. Los-Angeles: Boom! Studios, 2010. P. 16.

передаваемой идеи (несмотря на очевидный юмористический смысл реплики) словосочетание “**you’re on fire**” изображено жирным шрифтом и курсивом.

Повтор слов может также передавать поток эмоций, которые выражает реплика персонажа: “I thought you go-backs were mean and cold... But you’re **warm... Very warm...!**”⁶⁰. Наличие восклицательного знака, а также антонима к слову “warm” (“cold”) в начале реплики позволяет полагать, что персонаж испытывает приятное удивление, противоречащее ожиданиям.

Анадиплосис – редкое явление для такого литературного жанра, как комикс, однако он порой встречается на страницах графического романа: “The streets are extended **gutters** and the **gutters** are full of blood...”⁶¹. Изображая мрачный облик города, автор с помощью этого приёма делает акцент на конкретной детали (gutters), которая определяет атмосферу описываемого города. “Here’s the other thing **about** trash. **About** anything gnarly and hidden, if you think about it”⁶². В данном отрывке через анадиплосис (который в принципе также может трактоваться как лексический повтор) автор демонстрирует резко негативные отношения героини к сложившейся ситуации, стремление изменить ход событий к лучшему.

Второй редко встречающийся на страницах комикса литературный ритмический приём – **хиазм**. Чаще всего он используется авторами для выражения попытки персонажа вдохновить аудиторию на что-то, во время «произнесения» высокопарной торжественной речи (особенно характерно для супергероев): “**The law** cannot turn a blind eye! And I am **the law!**”⁶³. В анализируемом тексте, принадлежащему персонажу-супергерою Судье Дредду, часто повторяемая им фраза “I am the law!” как бы «перекрещивается»

⁶⁰ Pini Wendy, Pini Richard. Elfquest No. 17. New York: Epic Comics, 1983. P. 6.

⁶¹ Moore Alan. Watchmen No 1. Burbank: DC Comics, 1986. P. 3.

⁶² Willow Wilson G. All-New Marvel Now! Point One No 1. New York: Marvel, 2014. P. 33.

⁶³ Wagner John, MacNeil Colin. Judge Dredd, The Mega Collection. London: Fleetway publications, 1990. P. 43.

с предыдущим предложением, и этот факт добавляет изображаемому моменту торжественности, а также предвещает значимый сюжетный поворот.

Синтаксический параллелизм употребляется для передачи одинакового, не меняющегося состояния ситуации, некой устоявшейся традиции или бэкграунда: “But how can he be sick? Our children are never sick! We’re never sick!”⁶⁴ Употребление эпитеты также добавляет эффект убеждения собеседника в передаваемой информации, попытки воззвания к здравому смыслу.

Параллелизм также является средством для передачи эмоционального воздействия, убеждения собеседника или группы собеседников в верности высказываемой реплики. Часто используется во время публичных выступлений: “We are the backbone of super villainy! We are the foundation of all that is evil!”⁶⁵ Данный текст представляет собой реплику злодея, пытающегося вдохновить толпу на присоединение к нему, и с помощью построения предложений по одинаковой схеме автор комикса передаёт уверенность в сказанном. Анафора, которая здесь также прослеживается, выделяет местоимение “we” («мы»), семантически передавая «единение» злодея и толпы, являющееся в итоге конечной целью выступления перед народом.

Параллелизм встречается в том числе в частях одного предложения и является отражением сильных эмоций персонажа. В комиксе Uncanny X-Men 1980-го года выпуска показана сцена смерти одного из главных персонажей, и его собеседник, как передаёт автор, с трудом может с этим смириться: “But **if I slipped**, even for an instant, **if I... failed...**”; “You shielded your intentions from our rapport, but just the same **I should have guessed, I should have realized...**”⁶⁶. В анализируемой реплике есть конструкция “should have done something”,

⁶⁴ Waid Mark. The Incredibles: City of Incredibles No 1. Los-Angeles: Boom! Studios, 2010. P. 4.

⁶⁵ Waid Mark. The Incredibles: City of Incredibles No 1. Los-Angeles: Boom! Studios, 2010. P. 18.

⁶⁶ Byrne John, Claremont Chris. Uncanny X-Men No.137. New York: Marvel, 1980 P. 34.

сообщающая о ситуации в прошлом, которую уже невозможно изменить. Таким образом, данная конструкция вместе с использованием синтаксического повтора усиливает передачу автором через реплику персонажа такой эмоции, как отчаяние, нежелание принять исход ситуации.

Параллелизм нередко является инструментом для создания драматического эффекта, передачи торжественности ситуации. Комикс 2006 года “All-Star Superman” начинается со страницы, на которой изображены четыре панели, одинаковые по размеру, и на каждой из них написано по одному короткому предложению: “Doomed planet. Desperate scientists. Last hope. Kindly couple.”⁶⁷ Эти предложения являются кратким вступлением к истории о супергерое и, начиная с первой страницы, погружают читателя в «супергеройскую» атмосферу, полную приключений и неожиданных сюжетных поворотов. Также краткость данных четырёх предложений является индикатором того, что события в романе будут разворачиваться достаточно быстро, поскольку «знакомство» с прошлым (а конкретно, первыми днями жизни) главного героя выходит крайне недолгим, и уже на последующих страницах персонаж изображен взрослым, таким, каким поклонники американских комиксов привыкли его видеть.

Данный приём также может служить для передачи антитезы. К примеру, в комиксе Fun Home, реплика персонажа, рассказывающего о своём детстве, выглядит следующим образом: “It was more like fatherless Stephen and sonless Bloom”⁶⁸. На соседних панелях также прослеживается параллелизм: “I’d dress up in girls’ clothes”, на что реплика второго, женского персонажа (дочери первого персонажа) выглядит так: “I dressed in boys’ clothes!” Таким образом, в анализируемых репликах синтаксический параллелизм с использованием слов-антонимов является методом изображения противопоставления.

⁶⁷ Morrison Grant. All-Star Superman No 1. Burbank: DC Comics, 2005. P. 2.

⁶⁸ Bechdel Alison. Fun Home. Boston: Mariner Books, 2007. P. 221.

2.1.3. Лексические повторы

В комиксах также встречается такое явление, как повтор однокоренных слов. У этого приёма множество различных функций, и в качестве примера можно привести стремление автора продемонстрировать контраст, существенные различия между персонажами и их состоянием: “Before Pyro's disbelieving eyes, the very substance of his construct changed from **living** flame to **unliving** stone”⁶⁹. Конкретно в данном отрывке автор при помощи использования однокоренных слов-антонимов демонстрирует способности протагониста-супергероя (Алой Ведьмы), архетип которого является релевантным для американской комикс-индустрии.

Реплика героя из серии комиксов “Neat Stuff” также содержит лексический повтор. Согласно сеттингу комикса, его сюжет посвящен так называемой проблеме «отцов и детей» и затрагивает такую тему, как пубертатный период, через который проходит подросток, и вследствие этого в комиксе используется повтор, чтобы наглядно продемонстрировать ощущения взрослеющего подростка после неприятного разговора с родителями. После ссоры с матерью он изображён направляющимся в собственную комнату: “Yes, a **cruel, cruel** lesson indeed”.⁷⁰ Возможно предположить, что отсутствие восклицательного знака, обычно выражающего сильные эмоции, мешает определить передаваемую автором эмоцию как гнев или ярость; если учесть выражение лица персонажа, справедливо полагать, что автор передаёт мрачный саркастический настрой персонажа или же, наоборот, опустошение после эмоционального потрясения. Справедливость последнего суждения может подтвердить изображение данной сцены (рис. 2): на всех панелях комикса персонажи детально прорисованы, однако на панели, содержащей анализируемую реплику, персонажи изображены в виде двух белых силуэтов, резко выделяющихся на чёрном фоне. По изображаемым позам и жестам

⁶⁹ Claremont Chris. Avengers Annual No 10. New York: Marvel, 1981. P. 5.

⁷⁰ Bagge Peter. Neat Stuff No.3. Seattle: Fantagraphic Books, 1985. P. 34.

персонажей можно судить об их состоянии, которое пытается передать взаимодействие изображения и текста в графическом романе.

Лексический повтор прослеживается в текстовых репликах злодеев, вне зависимости от наличия аудитории выражающих свои планы, которые чаще всего содержат посыл, связанный с мстостью или захватом чего-либо: “**They will suffer** for what they have done. Oh, how **they will suffer!**”⁷¹ Стоит отметить, что в данном случае помимо лексического повтора присутствует также синтаксический параллелизм, что способствует усилению эмоциональности высказывания.

Повтор словосочетаний также может передавать непрекращающееся действие, его многократный повтор: “**And the fallen snow welcomes the falling snow** with a whispered HUSH⁷²”. В данном случае изменение одной морфемы не влияет на передаваемый ритмическим повтором эффект, а наоборот, грамматически указывает на то, что действие происходило в прошлом (fallen) и до сих пор происходит уже в настоящем времени (falling). Также можно предположить, что в анализируемом отрывке повтор лексем является средством для создания необходимой атмосферы снежного зимнего вечера или ночи (фон на панели закрашен чёрным цветом) (рис. 3).

Любитель комиксов, напечатанных и изданных в США, в процессе прочтения не может не заметить, что многие персонажи-супергерои на протяжении всего произведения или целой серии произносят одну и ту же фразу, особенно в «ответственных» моментах, например, перед демонстрацией силы противнику или после произнесения вдохновлённой речи. Это так называемые “catch-phrases”, реплики, по которым можно узнать того или иного персонажа (супергероя, как правило). Справедливо полагать, что данные реплики являются проявлением ритма на интертекстуальном уровне – они могут считаться прецедентными включениями из текста других

⁷¹ Wolfman Marv. Crisis on Infinite Earths No 8. Burbank: DC Comics, 1985. P. 24.

⁷² Thompson Craig. Blankets. Montreal: Drawn and Quarterly, 2003. P. 312.

источников, так как они повторяются в публикациях разных изданий вне зависимости от года выпуска, сюжета и автора произведения. Фанат комикс-индустрии, заметив наличие “catch-phrases” в тексте, может понять отсылку к предыдущим произведениям/героям вселенных комиксов или предугадать, что будет происходить на следующих страницах графического романа.

Например, фраза “**Avenge**rs Assemble!**” принадлежит Капитану Америке и служит призывом к объединению супергеройской команде (можно также отметить, что в данной реплике есть анафора, что усиливает звучность и торжественность призыва). Реплика персонажа Lion-О состоит из подлежащего и междометия, также выражающее побуждение к действию: “**Thundercats, ho!!!**”. Для усиления видимости эффектного появления одна из морфем часто повторяется несколько раз в пределах одной панели: “Thunder! Thunder! Thunder! Thunder!”. “Catch-phrase” персонажа Стэна Ли имеет скорее поучительный посыл, и в пределах его реплики также прослеживается лексический повтор для подчёркивания важности выполняемого им дела и ответственности за наличие сверхъестественной силы: “**With great power comes great responsibility**”! Данные реплики являются своеобразной «визитной карточкой» героев, частью их характеристики, а также они часто «готовят» читателя к кульминации истории либо к важному сюжетному повороту.**

2.2. Ритмические особенности изображения

2.2.1. Повтор отдельных панелей

Комикс является поликодовым текстом, или сочетанием текста и изображения, поэтому некоторые ритмические средства выразительности характерны не только для текста, но и для визуальной части графического романа. К подобным средствам относится параллелизм, и одним из примеров служит повторение кадров (фреймов) в графическом романе From Hell авторства Алана Мура («Из ада»). В 12-й главе персонаж по имени Роберт Лис, являющийся экстрасенсом, направляется в полицейский участок с целью

доложить о том, что королевский врач сэр Уильям Галл является виновником убийства пяти женщин (рис. 4). Согласно сюжету, его подозрения отвечают действительности, однако персонаж по имени Лиз ещё этого не знает.

Изображение показывает взаимодействие (в данном случае – диалог) между двумя персонажами (Лиз и Уильям Галл) в 9 главе романа. С хронологической точки зрения сюжета, действие происходит в настоящем времени. Позже, в 12 главе (рис. 5), автор демонстрирует воспоминания Лиз при помощи употребления тех же фреймов, что и ранее. В данном случае хронология повествования нарушается, автор прибегает к такому приёму, как флэшбек (временное прерывание последовательности повествования с целью показа неких событий в прошлом). Понять, что повторяющиеся панели являются флэшбэком, также помогает графический приём изображения границ фрейма: на первой картинке все панели нарисованы одинаково, на второй – три последних фрейма обведены более толстой и неровной линией, демонстрируя, что события, описанные на трёх кадрах, хронологически не соответствуют «настоящему» времени. В данном случае употребления параллелизма текст повторяется вместе с изображением с целью передачи детальных воспоминаний персонажа о ситуации.

Явление флэшбэка нередко встречается в литературных текстах и представляет собой приём, используемый автором для изображения и объяснения событий, произошедших до момента повествования. Инструментами флэшбэка обычно являются рассказы персонажа о прошлом, отсылки к сновидениям/воспоминаниям или же авторский комментарий, прямо сообщающий читателю, что цепь далее описываемых действий происходило «в прошлом». Флэшбэк не нарушает ритмическую картину повествования, а наоборот, является инструментом для создания бэкграунда и более детального раскрытия персонажа, места или ситуации. К тому же, можно полагать, что он делает историю более правдоподобной: благодаря ему в художественном произведении, как и в жизни, многие события и

информация становятся известными лишь «постфактум», спустя долгое время. Он также является важной частью повествования, поскольку может содержать ключевые моменты для обоснования сюжетных поворотов. Таким образом, ритмичность создаётся путём выделения флешбэка графическим способом.

Если рассматривать флешбэк с ритмической точки зрения, следует упомянуть, что существует два вида флешбэка – внешние и внутренние. Внешние флешбэки не стоит рассматривать с точки зрения ритма, поскольку они не являются повторением уже упоминавшихся в романе сцен или действий, а демонстрируют какое-либо событие «впервые», ранее не появлявшееся на страницах произведения. Внутренние флэшбеки, наоборот, являются повтором уже происходивших в романе или серии романов действий, диалогов или сцен. При прочтении графического романа оформление флешбэка не всегда принципиально отличается от оформления панелей, следующих заданному хронологическому ходу. Например, на рис. 5 шрифт текста внутри диалогового окна выглядит тоньше, чем шрифт текста на идентичной панели на рис. 4, и это единственное различие между двумя фреймами. Читатель может не обратить внимания на это при прочтении комикса, однако, увидев панель повторно, он сразу сделает вывод, что автор ссылается на действие, которое уже было им описано ранее. Поэтому при повторе одной панели или ряда панелей, которые уже встречались на страницах романа, читатель делает вывод, что автор использует приём флешбэка, который становится популярным с течением времени, так как при создании произведения редакторы стремятся сделать его более «сложным» при помощи введения уже описанного приёма ретроспективы, а также пересечением нескольких сюжетных линий.

Примером использования флешбэка может послужить четвёртая глава комикса “Watchmen”, раскрывающая сверхспособности персонажа по имени Доктор Манхэттен. Одной из его способностей, согласно замыслу автора, является способность переживать одновременно уже произошедшее,

происходящее в настоящем времени и то, что будет происходить в дальнейшем. Поэтому в данной главе наряду с использованием флешбэка автор вводит противоположный ему приём, называемый «флешфорвард». Принцип действия флешфорварда схож с принципом действия флешбэка: он также нарушает линейную хронологию повествования, однако «переносит» читателя уже не в прошлое, а в будущее – в тот сеттинг, действия которого будут происходить позднее описываемых в повествовании действий. По причине использования сразу двух приёмов происходящее в четвёртой главе на первый взгляд кажется довольно сложным для восприятия, однако «внутренний монолог» персонажа, не заключённый в диалоговое окно и являющийся комментарием автора, служит объяснением иллюстрации. На первой панели первой страницы (рис. 6) главы персонаж держит в руке снимок, «сопровождая» его комментарием: “The photograph is in my hand”. Следующая панель изображает снимок, лежащий на поверхности планеты, а текст, являющийся своеобразным объяснением персонажа собственных действий, гласит: “In twelve seconds time, I drop the photograph to the sand at my feet, walking away”. Данный комментарий позволяет читателю понять, что действие на второй панели принадлежит не настоящему времени, а происходит в будущем (конкретно – через 12 секунд от «запланированного» автором времени сеттинга). Седьмая по счёту панель (в промежутке между 2 и 7 панелями персонаж отсчитывает те самые 12 секунд до начала предсказываемого действия) является подтверждением текста второй панели на странице – персонаж действительно роняет снимок (“It falls to the sand at my feet”). Девятая панель, за исключением текста, является идентичной копией второй панели, однако в данном случае отражает уже настоящее время, а не будущее. На рис. 7, который является следующей страницей главы, читатель видит повтор панели с предыдущей страницы; она изображает непосредственно момент, когда герой бросает фотографию. Однако, судя по тексту, (“Twelve seconds into my past, I open my fingers. The photograph is falling”) действие на панели на рис. 7 происходит в прошлом, то есть является

флешбэком, одновременно пояснением и воспоминанием персонажа, а идентичная ей панель на рис. 6 отображает настоящее. Также флэшбеком на рис. 7 является панель, повторяющая первый фрейм в четвёртой главе произведения, на котором персонаж держит тот самый снимок. На этой панели автор с помощью текста, выражающего внутренний монолог героя, раскрывает способности персонажа и с помощью этого же текста делает изображение так называемым «слиянием» прошлого, настоящего и будущего: “The photograph lies at my feet, falls from my fingers, is in my hand. I am watching the stars, admiring their complex trajectories, through space, *through time*”.

Если рассматривать происходящее на первых страницах четвёртой главы “Watchmen” с ритмической точки зрения, то неоднократный повтор одной и той же панели составляет целостную картину единения прошлого, настоящего и будущего. Этот приём является сложнее для понимания читателем, чем анализируемый выше отрывок из графического романа “From Hell”, поскольку автор «перемещает» читателя не только в прошлое, но и в будущее. Однако благодаря тексту (авторскому комментарию), многократный повтор одной и той же панели в итоге становится понятен аудитории. В отличие от предыдущего примера, в данном случае текстовое пояснение необходимо, поскольку изобразить графически ретроспективу проще, выразив её при помощи воспоминаний или разговоров персонажей о прошлом. Пример из графического романа “Watchmen” является практически уникальным, потому что сверхспособность находиться одновременно в прошлом, настоящем и будущем – отличительная черта персонажа, прописанного Аланом Муром. Ритмический повтор одной панели является наглядной демонстрацией данной черты, и благодаря ему читатель визуально лучше запоминает особенность персонажа.

Примечателен тот факт, что при анализе параллелизма изображений в данной главе “Watchmen” этот приём используется не только для демонстрации флешбэка (и флешфорварда), но также и для представления

сверхъестественных способностей персонажа, и это, безусловно, является крайне важным моментом для раскрытия архетипа супергероя в американском комиксе.

2.2.2. Повтор силуэта персонажа

Часто в пределах одной панели комикса можно заметить персонажа, изображенного несколько раз. Многократный повтор силуэта персонажа служит для передачи скорости, с которой он передвигается – зачастую автором подразумевается скорость, выходящая за пределы человеческих возможностей. Это не считается удивительным для ценителей жанра комикса, ведь герой, изображенный на рис. 8, известен как Flash («Молния»), поэтому о скорости, которую способен развить супергерой, можно судить уже по его псевдониму. На равномерность и непрерывность движения указывают диалоговые окна: «хвост» каждого «облачка» направлен на каждый из пяти силуэтов персонажа, и все диалоговые окна соединены друг с другом, между ними нет видимого разрыва: это подтверждает, что перед читателем изображен один и тот же персонаж, а не несколько разных. Параллельно друг другу и изображение текста, содержащегося в диалоговых окнах: в каждом «облачке» текст, передающий мысли персонажа, разделён на четыре строчки (за исключением четвёртого по счёту, где одно слово было перенесено на новую строчку во избежание пересечения с границей диалогового окна). Это также намекает на ритмичность действия и на то, что расстояние, видимое между пятью силуэтами, персонаж «преодолевает», затрачивая одинаковое количество времени. Кроме того, анализируемая панель важна ещё и потому, что в ней есть средство выразительности (конкретно – ассонанс), демонстрирующая эмоциональность речи персонажа, в данном случае – неприятное удивление и недовольство сложившимися обстоятельствами: “Where he was waiting with a gun to shoot me!”⁷³ На эмоциональность речи героя указывает не только

⁷³ Bates Cary. The Flash Vol 1 No 348. Burbank: DC Comics, 1985. P. 6.

восклицательный знак в конце реплики, но также и многоточие, появляющееся перед фразами, после них и даже среди одной фразы.

Многоточие является способом демонстрации эффекта «путающихся» мыслей или переполненной эмоциями речи, в данном случае оно не только отображает недоверие и возмущение персонажа ситуацией, но также является индикатором цепочки мыслей, производимой героем, типичным «диалогом с собой», который ванередко используется в комиксе для точной передачи его вербальной части.

Подобный приём демонстрации скорости в комиксах описан Скоттом Макклаудом в пособии “Understanding Comics” (рис. 9), объясняющем типичные для художников и авторов приёмы в юмористической манере и наглядно. Для иллюстрации вышеописанного приёма автор изображает персонажа спешащим куда-то, постепенно набирающим скорость. В данном случае текст служит именно пояснением к изображению, так как отображает не мысли/речь персонажа как художественного образа, а объясняет принцип работы приёма изображения скорости в комиксе: “Other artists tried additional effects such as **multiple images** of the subject, attempting to involve the reader more deeply in the action”⁷⁴ («Другие художники использовали дополнительные эффекты, например, приём **нескольких изображений**», стремясь сильнее вовлечь читателя в происходящее»). Словосочетание «multiple images» выделено жирным шрифтом для акцента на данной детали – этот стиль шрифта служит для передачи основной идеи реплики/комментария автора, выделяя таким образом текст, автор рассчитывает на привлечение внимания читателя, на запоминание конкретной детали.

Говоря о комиксах про супергероев, следует упомянуть, что нередко повтор силуэта персонажа используется для демонстрации одной из важных деталей для данных историй – трансформация/перевоплощение персонажа из

⁷⁴ McCloud Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. William Morrow Paperbacks, 1994. P. 34.

обычного, среднестатистического человека в существо, обладающее сверхъестественными силами. Из наиболее ярких примеров – супергерой Халк (Hulk), уже упоминавшийся выше персонаж с аллитеративным именем Bruce Banner. В отличие от создания эффекта скорости, где силуэт сохраняет похожие внешние черты, при эффекте перевоплощения силуэт персонажа претерпевает очевидные изменения, увеличиваясь в размерах (рис. 10). Текст, сопутствующий изображению, в очередной раз «приходит на помощь», позволяя неподготовленному читателю понять происходящее: “Now, in times of stress, he undergoes an uncontrollable change..! He becomes the most powerful monster on Earth! Bruce Banner becomes... The Incredible Hulk.”⁷⁵ Текст, содержащийся в данной панели, дополняет параллелизм изображения наличием синтаксического параллелизма, который не только создаёт дополнительный драматический эффект, характерный для такого «ответственного» момента, как трансформация, но также и помогает понять читателю, что изображённые множественные силуэты являются повтором силуэта одного персонажа.

Похожий эффект изображён в комиксе “The Sensational She-Hulk”, принадлежащем той же «вселенной» Marvel, как и указанный выше комикс. На данной иллюстрации (рис. 11) персонаж (по сюжету являющийся родственницей Брюса Баннера) увеличивается в размере не настолько существенно, как предыдущий герой: автор делает акцент на изменении цвета и длины волос и использует довольно плавный переход оттенков кожи. К тому же, мужской персонаж изображен на панели трижды, а количество силуэтов женского персонажа увеличено до шести. Более «плавный» переход в изображении силуэтов позволяет предположить, что для женского персонажа трансформация явилась намного более сложным опытом, чем для мужского. У неё также отсутствует аллитерация или ассонанс и в псевдониме (“She-Hulk”), и в «настоящем» имени (Jennifer Walters), поэтому справедливо

⁷⁵ Shooter Jim. Incredible Hulk Vol 1 No 264. New York: Marvel, 1981. P. 17.

полагать, что она не является ключевым персонажем-супергероем для вселенной графических романов Marvel. Однако для усиления драматического эффекта автор использует аллитерацию: “In a way, Jennifer Walters **died** that **day**⁷⁶”. Повтор согласного 'd' усиливает торжественность изображаемого момента: согласно сюжету и комментарию автора на панели, трансформация персонажа происходит впервые.

2.2.3. Частичная редупликация

Читателю комиксов наверняка знаком такой приём, как повторение в пределах одной панели одного и того же предмета/части тела несколько раз. Данный эффект также отчасти служит для передачи скорости: допустим, персонаж быстро размахивает оружием или рукой – часто для демонстрации силы противнику или перед битвой. Скотт Макклауд в вышеупомянутом произведении “Understanding Comics” наглядно объясняет данный широко применимый приём при помощи реплик персонажа (рис. 12): эффект повторения какой-либо маленькой части изображения называется ‘blurring’⁷⁷ («размытие»), и является попыткой приблизить изображение к реалистичной фотографии: если в процессе съёмки камерой в кадр попадает движущийся объект, на фотографии он непременно будет иметь нечёткие очертания, а также его форма будет существенно видоизменена. По этой причине авторы комикса «копируют» предмет несколько раз для демонстрации скорости, с которой вращается/передвигается изображаемый объект.

Так как со скоростью у фанатов комикса непременно ассоциируется такой персонаж, как Флэш, стоит повторно проанализировать изображения на страницах комиксов, посвящённых данному персонажу. На приведённой панели (рис. 13) персонаж быстро вращает рукой для применения супер-силы, чтобы победить противника, а текст, являющийся «объяснением» персонажа

⁷⁶ Byrne John. The Sensational She-Hulk. Marvel Comics, 1985. P. 67.

⁷⁷ McCloud Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. William Morrow Paperbacks, 1994. P. 102.

собственных действий, сообщает читателю о происходящем на изображении: “...And by whirling my hands around like a super-speed windmill I can create the trick of my own...”⁷⁸ («и, вращая руками подобно сверхбыстрой ветряной мельнице, я смогу создать собственный приём...»). Объяснение собственных действий противнику – популярный приём в комиксах о супергероях, однако он используется для совместного гармоничного взаимодействия изображения и текста, передавая максимально точную картину происходящего читателю. Стоит обратить внимание на использование аллитерации в реплике персонажа (“super-speed”): это является намёком на значимость действия, его потенциальный существенный урон противнику.

Серия комиксов “Master of Kung-Fu” посвящена персонажу, являющемуся мастером в восточных боевых искусствах и обладающим высокими навыками по обращению с оружием. Приведённые иллюстрации (рис. 14), которые представляют собой пять панелей, содержат приблизительно одно и то же изображение: главный герой «демонстрирует» читателю навык владения оружием (в данном случае – нунчаками). По многократному изображению оружия на трёх из пяти панелей можно сделать вывод, что автор стремился изобразить скорость его вращения, делая акцент на навыках персонажа. Читатель наблюдает начало, процесс и завершение действия, следовательно, можно сделать вывод, что приём был использован для контраста физической силы с оппонентом (антигероем), для «запугивания» и своеобразного «предупреждения» об уровне способностей. На многократный повтор действия указывает в том числе и текстовый повтор звукоподражаний (“Sha-kak!”, “Shak lak lak”...) ⁷⁹, имитирующих звук оружия.

Выводы к Главе 2

- так как архетип супергероя крайне важен для американского комикса, одна из функций повтора ритмических единиц (как в тексте,

⁷⁸ Bates Cary. The Flash Vol 1 No 348. DC Comics, 1985. P. 8.

⁷⁹ Shooter Jim. The Master of Kung-Fu Vol 1 No 86. New York: Marvel Comics, 1980. P. 14.

так и изображении) направлена на привлечение внимания читателя к описываемым автором сверхспособностям, предвосхищению сражения с противником и трансформации. Создаваемый за счёт драматический эффект подчёркивает значимость типа супергероя в американской комикс-индустрии;

- повтор синтаксических, графико-фонетических и лексических единиц влияет на эмоциональное восприятие читателем графического романа: их повторение может создать устрашающий эффект, заставит сопереживать персонажу, оказавшемуся в трудной ситуации, или же разделить идеи, выражаемые автором через вдохновляющую речь персонажа; создаст эффект напряжения при предвосхищении сражения или сюжетного поворота;

- повтор ритмических единиц используется для описания сеттинга произведения, бэкграунда персонажей, независимо от того, содержится ли текст в диалоговом окне, передавая речь героев или является авторским комментарием в окнах без графического указателя на говорящего («хвост» речевого пузыря, направленный на персонажа и демонстрирующий, кому принадлежит реплика);

- повторение частей изображения в пределах одной панели является демонстрацией скорости или непосредственно движения, а следовательно, попыткой приблизить комикс к реалистичному снимку и сделать графический роман более правдоподобным и тождественным реальному миру (несмотря на фантастические сверхъестественные описываемые действия). Таким образом, целью авторов является стремление заставить читателя поверить в то, что происходящее «имеет право» на то, чтобы происходить в реальности;

- цель сделать комикс близким к художественной литературе и кино доказывается также использованием таких ритмических приёмов, как флешбэк и флешфорвард (в кино и литературе также используются

данные приёмы), исходя из того, что в реальном мире человек также порой обращается к прошлому (через воспоминания или рассказы) и к будущему (прогноз на неопределенное время, попытка предугадать то, что может произойти позже);

- повтор ритмических единиц – также попытка сделать речь персонажей «реальной», наполнить её эмоциями. Повтор выражает разные эмоции персонажа, будь то гнев, вдохновение, отчаяние, безысходность, недоверие или просто «неконтролируемая» цепочка мыслей, напоминающая внутренний монолог.

Заключение

В ходе текущей работы путём решения поставленных во введении задач была достигнута основная цель исследования, а именно: выяснить, как происходит проявление ритма в тексте и изображении, обозначить характер их зависимости друг от друга и доказать обязательность совокупности данных двух составляющих для существования комикса.

Обзор научной литературы, посвящённой изучению ритма в художественном тексте и изобразительном искусстве, а также описанию поликодовых текстов, позволил раскрыть понятие ритма и его основные характеристики. Для нахождения проявлений ритмических характеристик американского комикса был проведён анализ истории комикса в США и указаны отличительные черты, характерные для каждого из описываемых периодов. Для достоверности и актуальности работы материалом послужили графические романы, опубликованные на территории США в промежутке между 1980 и 2020 годами преимущественно таких издательств, как Marvel Comics и DC Comics. Предпочтение романов указанных издательств объясняется уровнем популярности среди любителей данного литературного жанра.

Ритм графического романа, образованный его вербальной и невербальной составляющими, отличается от ритма любого другого художественного романа по причине тесного взаимодействия текста и изображения. Повтор изображений или частей изображений и повтор ритмических единиц текста могут происходить не одновременно друг с другом, однако в случае повтора графико-фонетических/лексических/синтаксических единиц текста изображение будет «дополнять» текст и служить своеобразным объяснением происходящего. Данный вывод также характерен и для противоположной ситуации: повтор изображений часто объясняется текстом (репликой персонажа или авторским комментарием), а повтор отдельных частей изображения, подразумевающий

движение фигуры в пространстве панели, «подкреплён» звукоподражанием, зачастую также несколько раз повторяющимся в пределах одной панели.

Если говорить про перспективу развития графического романа как литературного произведения, можно заметить, что авторы стремятся сделать произведение «сложнее» с точки зрения повествования: они вводят приёмы флешбэков/флешфорвардов, прописывают несколько сюжетных линий одновременно, которые имеют тенденцию переплетаться в кульминации или финале произведения. По сравнению с комиксами начала 80-х годов, когда упор делался на зрелищность и целью авторов была попытка передать торжественный момент в повествовании при помощи большого количества спецэффектов, изображаемых вербально (при помощи звукоподражания) и невербально, современная техника изображения включает в себя более упрощённые панели с меньшим количеством персонажей и спецэффектов. Графический роман стремится стать ближе к прозаическому произведению в его классическом понимании при помощи захватывающего сюжета, философских рассуждений (выраженных речью персонажей) и введении тем, с которыми сталкивается каждое поколение (неразделённые чувства, проблема «отцов и детей», кризис личности при взрослении и т.д.).

Визуализация актуальных для современного мира тем (гендерное и расовое равноправие, национальная толерантность, экологическая осознанность), равно как и сохранение неких характерных для комикса традиций и продолжение выпуска историй о борьбе добра и зла (супергероев со злодеями) позволяет справедливо полагать, что данный литературный жанр ещё продолжает развиваться и не утратит актуальность ещё достаточно долгий промежуток времени.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

СЛОВАРИ

- 1) Аполлон. Изобразительное и декоративное искусство. Архитектура. Терминологический словарь. М.: НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ. Эллис Лак, 1997. 736 с.
- 2) Крысин Л.П. Толковый словарь иноязычных слов. М.: Эксмо, 2005. 944 с.
- 3) Литературная энциклопедия терминов и понятий / Под ред. А. Н. Николюкина. Институт научной информации по общественным наукам РАН: Интелвак, 2001. 1600 с.
- 4) Языкознание: Большой энцикл. словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцева. М., 1998. 416 с.

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ ИСТОЧНИКИ

- 5) Адамов Е.Б. Ритмическая структура книги. М.: Книга, 1974. 94 с.
- 6) Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. М.: Издательский центр «Академия», 2003. 129 с.
- 7) Арнольд И.В. Стилистика. Современный английский язык. М.: ФЛИНТА, 2016. 384 с.
- 8) Барт Р. Семиотика. Поэтика [Текст] / Р. Барт; пер. с франц. М.: Прогресс, 1989. 617 с.
- 9) Бенвенист Э. Понятие «ритм» в его языковом выражении // Общая лингвистика. М., 1974. 383 с.
- 10) Бойчук Е.И. Анализ ритма прозы (на материале французского языка). Ярославль: Канцлер, 2019. 232 с.
- 11) Бонди С.М. О ритме. М.: Контекст: Литературно-теоретические исследования. 1977. С. 100 – 129.

- 12) Ворошилова М.Б. Креолизованный текст: аспекты изучения // Политическая лингвистика. 2007. № 3. С. 180 – 187.
- 13) Гиршман М. М. Ритм художественной прозы. М.: Советский писатель, 1982. 366 с.
- 14) Ейгер Г.В. К построению типологии текстов. // Лингвистика текста: материалы науч. конф. При МГПИИЯ им. М. Тореза. Ч. I. М.: 1974. С. 24 – 27.
- 15) Ефремова Н.И. Ритмика Э. Жак-Далькроза: вчера, сегодня, завтра // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2013. № 1 (33). С. 109 – 114.
- 16) Жирмунский В. О ритмической прозе. Л., 1975. 576 с.
- 17) Сонин А.Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул: Издательство Алтайского госуниверситета, 1999. 111 с.
- 18) Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. М.: Высшая школа, 1990. 240 с.
- 19) Тропина Т.Н., Беляев В.И. Основы декоративной композиции. Новосибирск: Изд. НГПУ, 2005. С. 53.
- 20) Фортунатов Н.М. Ритм художественной прозы // Ритм, пространство и время в литературе и искусстве. Л.: Наука, 1974. 300 с.
- 21) Хажиева Г.Ф. Ритм прозы: История и теория вопроса // Вестник Новгородского государственного университета им. Ярослава Мудрого. 2007. № 43. С. 73 – 75.
- 22) Черемисина Н.В. Вопросы эстетики русской художественной речи. Киев: Вища школа, 1981. 240 с.

ЗАРУБЕЖНЫЕ ИСТОЧНИКИ

- 23) Barthes R. Image, Music, Text. London: Fontana Press, 1999. 226 p.

- 24) Cohn Niel. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London: Bloomsbury Academic, 2014. 240 p.
- 25) Karlavaris B. Semiotische Aspekte bei der Illustration von Schulbüchern. Leipzig: Didaktische Typographie, 1984. P. 213 – 223.
- 26) McCloud Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.
- 27) Nyberg Amy Kiste. Seal of Approval: The History of the Comics Code (Studies in Popular Culture). Jackson: University Press of Mississippi, 1998. 224 p.
- 28) Soegaard Mads. The Basics of User Experience Design: A UX Design Book by the Interaction Design Foundation. Interaction Design Foundation, 2018. 80 p.

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЛИТЕРАТУРА

- 29) Bagge Peter. Neat Stuff No 3. Seattle: Fantagraphics Books, 1985. 36 p.
- 30) Bates Cary. The Flash Vol 1 No 348. Burbank: DC Comics, 1985. 23 p.
- 31) Bechdel Alison. Fun Home. Boston: Mariner Books, 2007. 232 p
- 32) Brainard Joe. I Remember. New York: Granary Books, 2001. 192 p.
- 33) Byrne John. The Sensational She-Hulk. New York: Marvel, 1985. 228 p.
- 34) Cantwell Cristopher. Fantastic Four: Road Trip No 1. New York: Marvel, 2020. 33 p.
- 35) Claremont Chris. Avengers Annual No 10. New York: Marvel, 1981. 39 p.
- 36) Dickens Charles. Bleak House. London: Wordsworth Editions Ltd, 1997. 800 p.
- 37) Ferris Joshua. Then We Came to the End: A Novel. New York: Back Bay Books, 2008. 416 p.
- 38) Fitzgerald F. Scott. The Great Gatsby. New York: Scribner Book Company, 2004. 180 p.

- 39) Hemingway Ernest. *The Old Man and the Sea*. New York: Scribner, 1995. 128 p.
- 40) Hernandez Jaime. *Love and Rockets No. 23*. Seattle: Seattle, Fantagraphics Books, 1987. 45 p.
- 41) Joyce James. *A Portrait of the Artist as a Young Man*. London: Flame Tree Collectable Classics, 2020. 320 p.
- 42) McCullers Carson. *The Ballad of the Sad Café: and Other Stories*. Boston: Mariner Books, 2005. 160 p.
- 43) Moore Alan. *Saga of the Swamp Thing No. 21*. Burbank: DC Comics, 1984. 25 p
- 44) Moore Alan. *Watchmen No 1*. Burbank: DC Comics, 1986. 37 p.
- 45) Morrison Grant. *All-Star Superman No 1*. Burbank: DC Comics, 2005. 22 p.
- 46) O'Brien Tim. *The Things They Carried*. Boston: Mariner Books, 2009. 233 p.
- 47) Pini Wendi, Pini Richard. *Elfquest No. 17*. New York: Epic Comics, 1983. 25 p.
- 48) Salinger J.D. *The Catcher in the Rye*. New York: Back Bay Books, 2001. 288 p.
- 49) Shaw George Bernard. *Pygmalion*. New York: Dover Publications, 1994. 96 p.
- 50) Shooter Jim. *Incredible Hulk Vol 1 No 264*. New York: Marvel, 1981. 36 p.
- 51) Shooter Jim. *The Master of Kung-Fu Vol 1 No 86*. New York: Marvel Comics, 1980. 18 p.
- 52) Sim Dave. *Cerebus No. 26 "High Society"*. New York: Aardvark Vanaheim, 1981. 28 p.
- 53) Thompson Craig. *Blankets*. Montreal: Drawn and Quarterly, 2003. 592 p.
- 54) Wagner John, MacNeil Colin. *Judge Dredd, The Mega Collection*. London: Fleetway publications, 1990. 188 p.
- 55) Waid Mark. *The Incredibles: City of Incredibles No 1*. Los-Angeles: Boom! Studios, 2010. 25 p.

- 56) Willow Wilson G. All-New Marvel Now! Point One No 1. New York: Marvel, 2014. 52 p.
- 57) Wolfman Marv. Crisis on Infinite Earths No 8. Burbank: DC Comics, 1985. 26 p.
- 58) Wouk Herman. The Caine Mutiny. London, Hodder & Stoughton, 2013. 673 p.

ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

- 59) Britan's Bayeux Tapestry at Reading Museum [электронный ресурс] 2014. Режим доступа: <http://www.bayeuxtapestry.org.uk/> (Дата обращения: 12.04.2021)
- 60) Comics Timeline [электронный ресурс] 2017. Режим доступа: <https://www.infoplease.com/spot/comics-timeline#CT-1930> (Дата обращения: 12.04.2021)
- 61) Jamie Coville, "[History of Comics: Platinum Age](#)" [электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.thecomicbooks.com/old/Platinum> (Дата обращения: 12.04.2021)
- 62) Goux, J.-P. De l'allure [Электронный ресурс] / J.-P. Goux // Semen, № 16, Rythme de la prose, 2009. Режим доступа: <http://semen.revues.org/document2664.html> (дата обращения 18.05.2021)
- 63) Interaction Design Foundation [электронный ресурс] 2020. Режим доступа: <https://www.interaction-design.org/literature/article/repetition-pattern-and-rhythm> (Дата обращения: 18.05.2021)
- 64) Marvel Dominated 2019's Comic Book Market [электронный ресурс] 2019. Режим доступа: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/marvel-dominated-2019s-comic-book-market-1268428/> (Дата обращения: 26.05.21)

ПРИЛОЖЕНИЕ

2.1.2. Лексико-синтаксические повторы



Рис. 1

2.1.3. Лексические повторы



Рис. 2



Рис. 3

2.2. Ритмические особенности изображения

2.2.1. Повтор отдельных панелей



Рис. 4



Рис. 5



Рис. 6

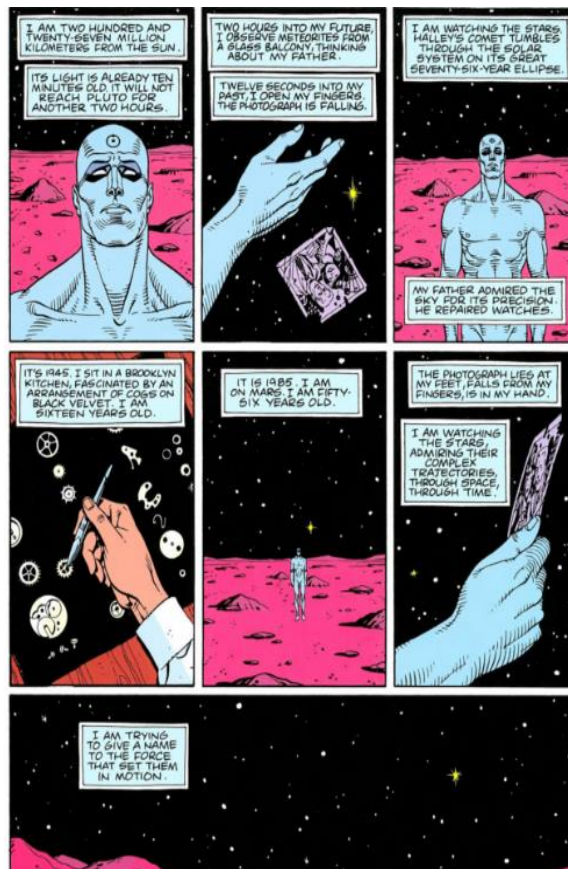


Рис. 7

2.2.2. Повтор силуэта персонажа



Рис. 8

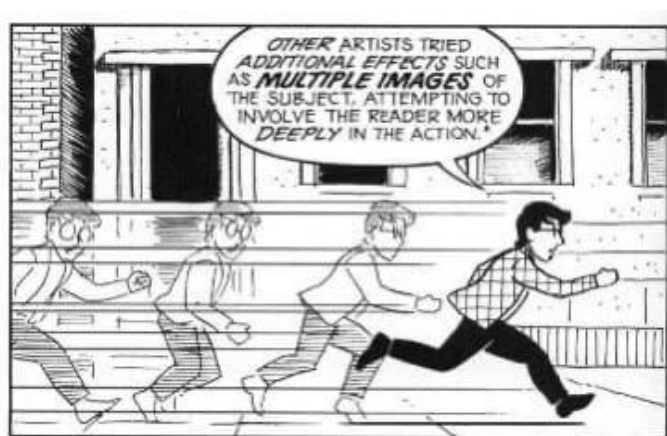


Рис. 9



Рис. 10



Рис. 11

2.2.3. Частичная редупликация

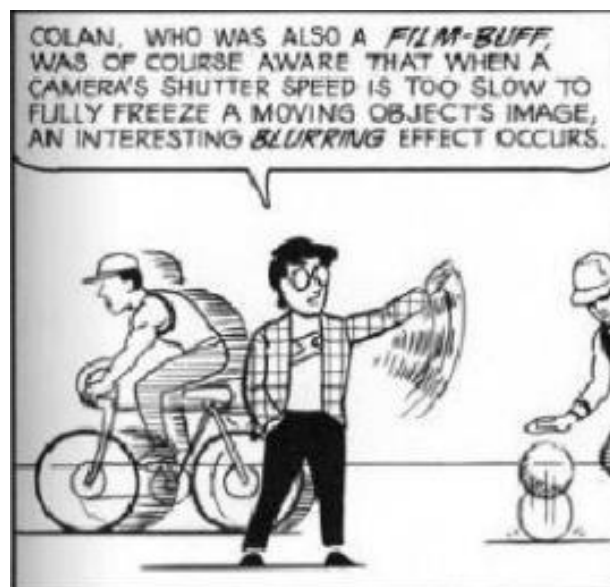


Рис. 12



Рис. 13

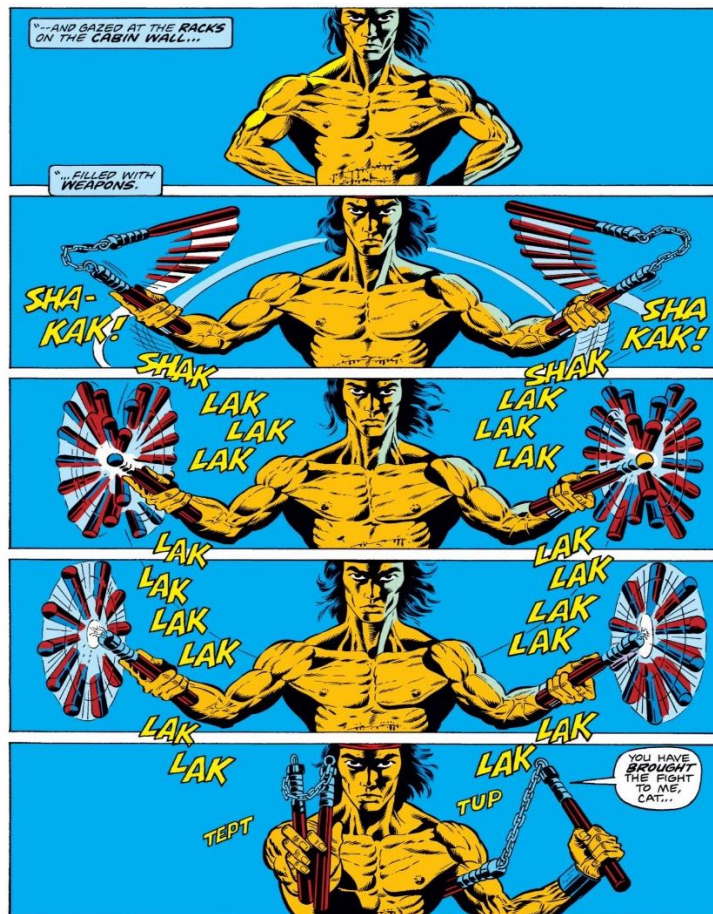


Рис. 14