

# СПЕЦИФИКА ЯЗЫКА КОМИКСОВ (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)

Ткачев Г.О.

МГУ имени А. А. Кулешова

**Аннотация.** В статье рассматриваются языковые характеристики жанра комикса на примере комикса Гарта Энниса «Preacher», издаваемого в 1994–2000 гг.

**Ключевые слова:** комикс, креолизованный текст, язык комиксов.

Комикс в том или ином виде существовал почти всю историю человечества. Изначально комикс представлял из себя логичную последовательность картинок, передавая информацию в первую очередь через невербальные средства, а именно через рисунок. Широкое использование текста, а вместе с этим усложнение повествовательной структуры, стало характерно для комикса лишь с начала предыдущего столетия, когда в США большой успех возымели истории про супергероев [6, р. 9].

С того времени индустрия только росла, плотно закрепившись в американской культуре. Большую популярность комиксы получили и в азиатских странах, в особенности в Японии [2, с. 180]. В русскоязычной среде комиксы появились относительно недавно, но и здесь они постепенно находят свою аудиторию. Производятся не только переводы зарубежных, но и издания комиксов, которые изначально создаются на русском языке. Соответственно возникает дискурс о языковой специфике комиксов на разных языках и их отличии (см. [4]).

Значение комикса в современной культуре не стоит недооценивать: благодаря синтезу вербальных и невербальных

средств комикс можно считать уникальным видом искусства, который уже давно вышел за рамки чисто художественного явления и массово используется в разных сферах жизни от образования до маркетинга.

В лингвистике под комиксом принято понимать комикс представляет собой креолизованный текст, т. е. текст, состоящий из двух негомогенных, гетерогенных частей: вербальной (иконической) и невербальной (графической), представляющих собой единое целое [1, с. 109].

Комикс как жанр обладает набором уникальных лингвостилистических характеристик (см. [3]). Рассмотрим некоторые из них на материале комикса «Preacher» Гарта Энниса, издаваемого в 1994–2000 гг.

В отличие от обычной художественной литературы, в комиксе не возникает необходимости в словесном описании антуража и внешности персонажей, поэтому чаще всего текст используется только для передачи устной или внутренней речи персонажей. В связи с этим реплики часто являются неполными и сопровождаются рисунком [3, с. 54], например, см. рис. 1.

Рис. 1

В данном примере персонаж говорит, что чувствует приближение полиции, после чего сразу появляется вертолет с прожектором. Основная динамика действий передается через невербальные средства.

В комиксах наблюдается повышенное использование восклицательных и вопросительных предложений, так как персонажи часто выражают свою реакцию на происходящее вокруг или на фразы других персонажей [3, с. 54]: *His head's cut!; What d'you mean?*

В комиксах крайне часто используется фатическая речь, которая в комиксах может выполнять следующие контактоустанавливающие функции [3, с. 55]:

- а) узнать о местонахождении: *What's taking you so long?;*
- б) узнать о самочувствии или настроении: *You're scared?;*
- в) сообщить о своих планах: *I'm gonna beat you silly!!!;*
- г) сообщить о своем самочувствии и настроении: *It makes me puke.*

Чтобы разнообразить речь персонажей, используется большое количество стилистически-окрашенной лексики [3, с. 55], например:



а) просторечия: *Yep; Gimme that gun;*

б) жаргонизмы: *She's blatantly very annoyed; That's wicked!;*

в) грубые выражения: *Now you better just watch your mouth, Custer...; Now, you wimpering little smear of slime...*

г) фразеологизмы: *Well, you were the one wanted to get it all straight in our heads...; Dear God. He's gone berserk. Open that door, man!*

Обязательным атрибутом любого комикса являются междометия. Они помогают донести до читателя звуковые элементы через статичные текст и изображения [3, с. 55–56]. В проанализированном материале встретились следующие типы междометий:

а) эмоциональные: *WHUHH!!; Mmf; HHHH;*

б) звукоподражательные: *BOOM!; SQUISH; SHHHH;*

в) глагольные: *CLICK; SNIFF; GRAB;*

г) когнитивные: *Hmm;*

д) этикетные: *Hey!; Thx.*

Таким образом, к специфическим чертам языка комиксов можно отнести использование разговорного стиля речи, частое использование междометий (эмоциональные, звукоподражательные, глагольные, когнитивные, этикетные), стилистически-окрашенной лексики (просторечия, жаргонизмы, грубые выражения, фразеологизмы). В области синтаксиса к особенностям комиксов можно отнести использование неполных реплик, восклицательных и вопросительных предложений, фатической речи, выполняющей ряд контактоустанавливающих функций (узнать о местонахождении, узнать о самочувствии или настроении, сообщить о своих планах, сообщить о своем самочувствии и настроении).

## ЛИТЕРАТУРА

1. Григорьева, Н. Ю. Комикс как креолизованный текст / Н. Ю. Григорьева // Вестн. ЮУрГУ. Сер. Лингвистика. – 2013. – № 1. – С. 109–111.
2. Катасонова, Е. Л. Манга, или комикс по-японски / Е. Л. Катасонова // Вестник культурологии. – 2014. – № 2. – С. 175–181.
3. Матанцева, М. Б. Лингвостилистические особенности русского комикса / М. Б. Матанцева, А. И. Соколова // Вестн. Бурят. гос. ун-та. Сер. Язык. Литература. Культура. – 2018. – № 3. – С. 52–58.
4. Магера, Ю. А. История появления первых японских комиксов на русском языке / Ю. А. Магера // Японские исследования. – 2018. – № 4. – С. 6–23.
5. Ennis, G. Preacher [Electronic resource] / G. Ennis // Vertigo. – 1995–2000. – Mode of access: <https://readcomiconline.li/Comic/Preacher>. – Date of access: 26.10.2022.
6. McCloud, S. Understanding Comics. The Invisible Art / S. McCloud // Harper Perennial. – 1994. – № 1. – P. 2–24.