

## ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

### ОПИСАНИЕ СУБЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ИДЕОГРАММ КАК ЯЗЫКА КОМИКСОВ НА ПРИМЕРЕ BATMAN/SUPERMAN: WORLD'S FINEST (2002), ISSUE: 1

АНУЧИНА Дарья Алексеевна

студент-бакалавр

ФГБОУ ВО «Иркутский государственный университет»

г. Иркутск, Россия

*В статье приводится определение понятия «комикс» Скота МакКлауда из его труда «Понимание комикса». Отмечаются особенности функционирования сублингвистической идеогаммы, как неотъемлемой части данного жанра, на примере Batman / Superman: World's Finest (2022), Issue: 1. Выделяются и описываются основные виды сублингвистических идеогамм: звукоподражания, шрифт реплики персонажа, междометия, филактер, которые, в свою очередь, сопровождаются наглядными примерами. Научная новизна исследования заключается в том, что в работе были рассмотрены и выделены основные виды невербальных символов, передающих дополнительную информацию, позволяющих глубже погрузиться в сюжет комикса. Делается вывод, что разработанная классификация не является абсолютной, так как выбор того или иного приема полностью зависит от художника и автора комикса.*

**Ключевые слова:** комикс, сублингвистическая идеогамма, филактер, шрифт, креолизованный текст, междометие, звукоподражание.

«Комикс» – это сокращение от двух английских слов: “comic” (от англ. «смешной», «юмористический», «шуточный») и “strip” (от англ. «полоса, лента»). В американских газетах конца XIX в. существовала отдельная колонка, которая называлась “comic strip”, где публиковалась серия рисунков с текстом юмористического характера. Самым распространенным определением такого явления, как «комикс», является «история в картинках» [4], но, на наш взгляд, данное выражение не раскрывает в достаточной степени суть этого жанра, так как в нем не определяется задача комикса. Наиболее точно суть комикса раскрывается, на наш взгляд, в определении Скота МакКлауда в труде «Понимание комикса», он определяет комикс следующим образом: «Иллюстрированные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и/или получения эстетического отклика от зрителя» [3]. Автор демонстрирует не только «оболочку» комикса, но и задачу, которая закладывается в повествование. Другими словами, комикс – это не бессмысленная «история в картинках», у него есть определенная проблематика, которую нужно донести до читателя. Тем

самым, комикс – это материальный продукт, которой был создан с определенной целью: повлиять на читателя, внести вклад в формирование личности человека. Выявляется главная особенность комикса – иллюстрирование последовательности действий. Повествование делится на несколько идущих подряд кадров, которые в совокупности дают целостное изображение происходящего. Приведем определение французского исследователя данного жанра П. Фрэнно-Дерюэля: современная форма образного повествования, комикс, представляет собой произведение, неотъемлемой частью которого является последовательность картинок, сопровождаемых текстом или без него и дополненных различными **идеографическими знаками** [5]. Идеогаммами называются собственно идеографические элементы комикса, имеющие ярко выраженный символический характер. Функцию внелексических средств в комиксах могут выполнять элементы графики и параграфики. В силу того, что в данном жанре изображаются не только действия персонажей, но и их диалоги, создателям комиксов важно отразить различные тональности, громкие и тихие звуки. Для оформления текста используются различные способы, созданные Рудольфом Дерксом, такие как:

«пузыри» для реплик героев, прямоугольные рамки для комментариев автора и «облака», предназначенные для выражения мыслей героев. Сама форма филактера указывает на интонацию, с которой произносится реплика, и ее эмоциональную составляющую. Звуковые эффекты также могут передаваться при помощи различных слов на фоне, демонстрирующих сигналы и шум которые создают предметы. Манера написания шрифта звукоподражаний отражает характер звучания, например, отрывистый, заостренный шрифт может передавать крик от боли, щелчок, жирный шрифт – громкий шум, удар, рык зверя, мелким неярким шрифтом зачастую передается шепот, едва слышимый разговор, звук. Величина графем в кадре классического комикса определяет «громкость» реплики либо показывает логическое ударение.

В ходе разбора ряда комиксов на предмет сублингвистических идеограмм, было обнаружено огромное количество различных знаков, символов, которые выполняют определенные функции:

1. Звукоподражания.
2. Шрифт реплики персонажа.
3. Междометия.
4. Филактер.

Звукоподражания – это слова, которые имитируют существующие в природе звуки: например, мяуканье кошки или рев мотора автомобиля. Также такие слова называются **ономатопеией**, что переводится с латинского как «словотворчество». Звукоподражания служат целям языковой компрессии, что позволяет передавать большее количество информации, так как комикс является результатом слияния визуального и текстового материала. Таким образом, даже такие явления как удары, вздохи, крик от боли читатель будет представлять в силу «озвучивания» данных действий в комиксе. Приведем некоторые примеры.



Звукоподражание “ККККК” демонстрирует шум, возникающий при разломе тротуара. В данном случае, огромное растение поднимается вверх сквозь проезжую часть, разрушая при этом асфальт и все вокруг. Тем самым читатель имеет возможность «услышать» данное явление, глубже проникнуть в сюжет, погрузиться в происходящую ситуацию. Важно отметить, что и шрифт, и цвет звукоподражания подобраны не случайно. Коричневый цвет шрифта демонстрирует, что этот звук исходит от разлома дороги, а сами буквы, в свою очередь, изображены хаотично, что показывает распространение звука, его стихийность.



Следующий пример “RRUMMMBLLLE” (от англ. Rumble – грохот, гул, вибрации). С помощью данного звукоподражания изображается распространение растения по всему городу, что явно сопровождается громким шумом, треском, так как оно наносит значительный урон зданиям и всему, что находится на его пути. Отметим также и цвет шрифта, манеру его написания. Зеленый цвет демонстрирует, что звук исходит от растения, белые полосы вокруг, волнистый шрифт, буквы неправильной формы отражают вибрации, которые сопутствуют шуму. Тем самым читатель также имеет возможность погрузиться в сюжет и даже спроектировать звуки.



Звукоподражание “WOOSH” имеет несколько аналогов в русском языке, подобрать правильный вариант помогает контекст: «БАХ!», «УХ!» или передает звук свиста. В данном случае более рациональным будет подобрать первый вариант перевода, так как мы видим, что на картинке изображена борьба, и плющ резко хватает персонажа, разламывая при этом близлежащие здания. Зеленый цвет также помогает понять, что звук исходит от растения.

Следующая категория сублингвистических единиц – это **шрифт** в реплике персонажа. Комикс, как любой другой жанр искусства, погружает своего зрителя в особый мир. Для этого используются все доступные ему средства – сюжет, графика, цвет, композиция, текст прямой речи и т. д. Если одно из составляющих подобрано неудачно, то поменяется восприятие всего произведения. В большинстве случаев, способы выражения эмоций, ощущения героя в той или иной ситуации невелик: используются разные шрифты, курсив или жирный шрифт.



Обратим внимание на жирный шрифт и для чего он здесь использован. В данном случае отражается ситуация нападения растения, что сопровождается землетрясением. Люди в панике покидают свои рабочие места, всем дано указание: “Everyone to the stairs! **Quickly but orderly! Do not panic!**” «Все к лестнице! **Быстро, но организованно! Не паникуйте!**» В данном случае некоторые фразы и слова выделены жирным шрифтом, тем самым делается акцент на важной информации, то есть во время выхода из здания нельзя паниковать, нужно передвигаться быстро, но организованно.

В следующей реплике жирным шрифтом

выделено только слово “chief” (от англ. босс, шеф, начальник). Тем самым читатель отмечает, что человек, координирующий в данный момент передвижения людей, является директором. В данном случае работник докладывает начальнику, что все проинформированы об эвакуации. Однако девушка отмечает: “Not **everyone**, Jimmy! Where’s Clark?” «Не **все**, Джимми! Где Кларк?» Здесь выделено слово «**everyone**», так как девушка понимает, что одного работника нет, и, вероятно, он не знает о происходящей ситуации.

В данной категории имеет значение не только жирный шрифт, но и его стиль. В сюжете появляется суперзлодей Металло. Исходя из того, что этот персонаж является киборгом, его речь отличается от человеческой. Эта разница продемонстрирована с помощью выбора шрифта в другой стилистике, что помогает читателю в действительности представить манеру речи данного персонажа, с помощью рисования шрифта в другом стиле у него появляется возможность уловить эту разницу.



**Междометия** используются для того, чтобы передать эмоции и чувства говорящего, при этом не называя их, а также показать его отношение к ситуации. Основная функция, которую выделяют все исследователи без исключения – экспрессивная. Именно при помощи различных междометий выражается эмоциональная настроенность персонажа. Для человека, находящегося в возбужденном, взволнованном состоянии и пытающегося выразить максимум содержания, затратив на это минимум усилий, междометия являются идеальным языковым средством. Разберем некоторые примеры:



“GHAAA” или “AAAA” на русский язык могут переводиться как «AAAA» «ВAAA». В данном случае междометие передает крик от боли. Интересно, что продолжение междометия выходит за рамки филактера, приобретает объем и цвет, что, конечно, не случайно. Междометие становится частью изображения, сочетается по стилистике с остальными объектами, что создает целостную картинку, происходит слияние текстового формата и визуального. У читателей появляется возможность представить, ощутить это недомогание, «услышать» крик.



“YAAAAGH” «BAAAX» «AAAA» «AAAAX» – в данном случае крик при падении. Междометие занимает значительную часть изображения. Такое расположение отражает громкость крика, что падающий человек чувствует в данный момент. Крик занимает почти все пространство, является основной составляющей на данном изображении. Важно отметить, что крик имеет контрастный красный цвет, достаточно сильно выделяется на фоне остальных объектов, что также свидетельствует о его роли на иллюстрации. Более того, оно выходит за рамки реплики персонажа, распространяясь на все изображение, становясь центральным объектом.

“ALLEY-OOP” «Але-оп» – междометие, побуждающее к прыжку. В данном случае, выделена жирным шрифтом вторая часть слова, так как на нее делается больший акцент при произнесении. Более того, филактер меняет форму, на нем появляются засечки именно на второй части, тем самым показывается, что “OOP” произносится с большим ударением, интонацией.

Чаще всего, прямая речь в комиксе передается при помощи **филактера** — «словесного пузыря», который, как правило, изображается в виде облачка, пузыря, исходящих из уст, или, в случае изображения мыслей, из головы персонажа. Филактер был придуман Рудольфом Дерксом, которого и считают создателем комиксов. Для точного понимания функции филактера в тексте комикса необходимо разобрать понятие креолизованного текста. Креолизованный текст – текст, сочетающий в себе вербальную и невербальную системы, в ходе чего формируется единое функциональное и структурное целое.

Структурным компонентом креолизованных текстов часто выступает филактер, в который заключается текст речи персонажа комикса или изображение, отражающее ход его мыслей. Филактеры могут иметь различные формы и быть представлены в виде облака, звездочки, сердечка, цветка и др. Их изображение часто символически отражает эмоциональную напряженность высказывания – «облако», как правило, свидетельствует о размышлении; «звездочка» с множеством острых концов, напоминающая силуэт взрыва, харак-

теризует острую эмоциональную реакцию персонажа; цветы и сердечки символизируют чувство расположенности, симпатию и др. Разберем некоторые примеры:



Начнем со стандартного филактера, который имеет форму пузыря. Пузырь в большинстве случаев передает реплики, не имеющие эмоциональной экспрессии, зачастую это обычное повествование персонажа, но не всегда. Эмоционально окрашенная речь, возбуждение также могут быть изображены в стандартном пузыре, если, например, сражение длится уже на протяжении какого-то времени, не происходит ничего резкого, неожиданного. Отметим, что в примере контур вокруг реплики не черного цвета, а зеленого, так как это речь суперзлодейки Ядовитый Плющ, некогда ученой-ботаника, превратившейся в гибрид человека и растения в результате несчастного случая.



В данном примере филактер изображен волнистой линией, что показывает волнение в голосе Супермена, так как он неожиданно увидел появившегося суперзлодея. Таким образом, читатель с помощью невербальных средств воспринимает информацию о состоянии персонажа.



Речь киборга помещена в филактер прямоугольной формы. В данном случае форма филактера и шрифт, помещенный в него, в совокупности дают представление о манере речи данного персонажа, она не похожа на человеческую, отличается отсутствием эмоциональной составляющей и интонации. Более того, контур имеет красный цвет, который ассоциируется больше с сигналами, которые издает машина, чем с человеческой речью.



Важно отметить, что пространство внутри контура не всегда белого цвета, в данном случае пространство заполнено черным. В сюжете появляются таинственные незнакомцы, наблюдающие за сражением супергероев и суперзлодеев. Они стоят в тени, читатель не подозревает, кто это может быть. Для достижения более мистической и загадочной атмосферы речь персонажей находится в черном филактере. Более того, цвет шрифта

и филактера полностью противоположны речи человека. Такое противопоставление будто направляет на мысль, что наблюдающие существа не из этого мира.

Таким образом, в комиксе сублингвистические идеограммы представляют собой сложную единицу, выполняющую различные функции в коммуникативном взаимодействии. С помощью них транслируется эмоциональное состояние персонажа, появляется возможность погрузиться в атмосферу происходящего. То есть использование идеограмм способствует усилению эмотивных составляющих читателя. Автор намеренно пытается оживить сцену,

чтобы читатель смог уловить экспрессию и лучше проникнуться атмосферой.

Также необходимо отметить, что комикс – это креолизованный текст, соединяющий вербальную и невербальную части, при этом невербальная информация является неотъемлемым компонентом [1]. Можно сделать вывод, что удачное использование вербальных и невербальных средств позволяет комиксам оказывать комплексное воздействие на свою целевую аудиторию. Другими словами, сублингвистические идеограммы рассматриваются также как носители определенной информации, помимо основного текста.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Дюндик Ю.Б. Наречие оценки и категоризация опыта. – Иркутск: ИГЛУ, 2011. – 179 с.
2. Первые комиксы. – URL:<http://komiks.ru/nov59.php> (дата обращения: 03.01.2023).
3. Скот МакКлауд Понимание комикса. Невидимое искусство. – М.: Белое яблоко, 2016. – 216 с.
4. Что это – комикс? Истории в картинках. Как создать комикс? – URL:<https://autogear.ru/article/306/974/chto-takoe-komiks-istorii-v-kartinkah-kak-sozdat-komiks/> (дата обращения: 03.01.2023).
5. Fresnault-Deruelle P. Aspects de la bande dessinée en France // Comics and visual culture. La bande dessinée et la culture visuelle. München; New York; London; Paris, 1986. P. 62 – 77.

## DESCRIPTION OF SUBLINGUISTIC IDEOGRAMS AS THE LANGUAGE OF COMICS USING THE EXAMPLE OF BATMAN/SUPERMAN: WORLD'S FINEST (2022), ISSUE: 1

ANUCHINA Daria Alekseevna

Bachelor Student

Irkutsk State University

Irkutsk, Russia

*The article provides the definition of a comic book by Scott McCloud from his work «Understanding Comics». The features of the functioning of the sublinguistic ideogram as an integral part of this genre are noted, using the example of Batman/Superman: World's Finest (2022), Issue: 1. The main types of sublinguistic ideograms are distinguished and described: onomatopoeia, character replica font, interjections, speech bubble, which, in turn, are accompanied by illustrative examples. The scientific novelty of the research lies in the fact that the main types of non-verbal symbols were considered and highlighted in the work, transmitting additional information that allows you to dive deeper into the plot of the comic. It is concluded that this classification is not absolute, since the choice of one or another technique depends entirely on the artist and the author of the comic.*

**Keywords:** a comic; a sublinguistic ideogram; a speech bubble; font; a creolized text; interjection; onomatopoeia.