

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
Филологический факультет

# **АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВИСТИКИ И ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЯ**

Сборник материалов VIII (XXII)  
Международной научно-практической конференции  
молодых учёных  
(15–17 апреля 2021 г.)

**Выпуск 22**

Томск  
Издательство Томского государственного университета  
2021

MINISTRY OF SCIENCE AND HIGHER EDUCATION  
OF THE RUSSIAN FEDERATION  
NATIONAL RESEARCH TOMSK STATE UNIVERSITY  
Faculty of Philology

**ACTUAL PROBLEMS  
OF LINGUISTICS  
AND LITERARY STUDIES**

Proceedings of the VIII (XXII)  
International Scientific and Practical Conference  
of Young Scientists  
(April 15–17, 2021)

**Issue 22**

Tomsk  
TSU Press  
2021

DOI: 10.17223/978-5-907442-02-3-2021-159

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВЕРБАЛЬНЫХ И НЕВЕРБАЛЬНЫХ  
КОМПОНЕНТОВ В КРЕОЛИЗОВАННОМ ТЕКСТЕ  
(НА МАТЕРИАЛЕ АМЕРИКАНСКИХ  
ПЕРИОДИЧЕСКИХ КОМИКСОВ)**

**Удот Е.С.**

Томский государственный университет, студент

**INTERACTION OF VERBAL AND NON-VERBAL COMPONENTS  
IN CREOLIZED TEXT (BASED ON THE AMERICAN  
PERIODICAL COMICS)**

**Udot E.S.**

Tomsk State University, student

*В статье рассмотрены варианты формального и семантического взаимодействия элементов различных семиотических систем в креолизованном тексте комикса. Отдельное внимание уделено параграфемике и художественным приемам графического оформления звуков. Материалом исследования послужили американские периодические комиксы про супергероев.*

**Ключевые слова:** креолизованный текст, поликодовый текст, параграфемика, комикс, семиотический код.

*The article considers options for the formal and semantic interaction between elements of various semiotic systems in the creolized text of a comic book. Special attention is paid to paragraphs and artistic techniques of graphic design of sounds. The paper deals with the American periodical comics about superheroes.*

**Key words:** creolized text, polycode text, paragraphics, comics, semiotic code.

**Научный руководитель:** Э.Г. Новикова, канд. филол. наук, доцент ТГУ.

Исследования креолизованных текстов в целом и комиксов в частности нередко затрагивают тему передачи информации с помощью разных семиотических кодов. Вместе с тем специфика взаимодействия вербального и визуального кодов разобрана недостаточно полно. Цель этой работы – более подробно остановиться на передаче звуков в «незвучащем» мире комикса.

Под семиотическим кодом понимается система условных обозначений, символов, знаков и правил их комбинации для передачи, обработки и хранения информации в наиболее приспособленном для этого виде [1. С. 8]. Примером кода могут выступать естественный язык, шрифт, цвет и многое другое. Текст, состоящий из элементов нескольких кодов, называется креолизованным или поликодовым. Его не следует путать с иллюстрированным текстом, в котором иллюстрации дополняют вербальное

содержание, но не оказывают значимого влияния на него и могут быть заменены или убраны.

К примерам креолизованного текста относится и комикс как сочетание вербального (языкового/речевого) и невербального (принадлежащего к другим знаковым системам) текста. При этом невербальные средства комикса делятся на графику (последовательность рисунков) и параграфемнику – вторичные по отношению к языку невербальные средства, которые сопровождают письменную речь и способствуют восприятию и пониманию текста читателем. Параграфемника в свою очередь делится на три группы: синграфемные средства (художественно-стилистическое варьирование пунктуационных знаков), супраграфемные средства (шрифтовое варьирование), топографемные средства (плоскостное варьирование текста) [2. С 53–54]. Эта классификация первоначально создавалась на примере рекламных креолизованных текстов, потому при её применении к тексту комикса возникают вопросы. Например, она не учитывает речевые пузыри, которые формально подходят под определение параграфемники, но которым фактически нет места в классификации.

Синграфемные средства используют знаки пунктуации и их нестандартное расположение, чтобы передать информацию. Это может быть восклицательный или вопросительный знак без слов как способ выразить удивление или недоумение персонажа. При этом в комиксе есть особые знаки пунктуации, не характерные для книжных текстов. В угловые скобки обычно заключаются фразы персонажа, который говорит на неизвестном автору, читателям или другим персонажам языке. Например, в «Supergirl» (2011) № 1 солдаты говорят на английском языке, а Супергёрл – на инопланетном криптонском языке. Реплики всех персонажей передаются английским языком, но реплика Супергёрл взята в угловые скобки, и ниже даётся сноски «Translated from Kryptonian» («Переведено с криптонского») [3. Р. 10]. Таким образом, автор даёт понять читателю, что именно говорит героиня, и в то же время показывает, что остальные персонажи её не понимают. Однако остаётся открытым вопрос, считается ли такое использование угловых скобок синтаграфемным средством, или же это пример обычной пунктуации, свойственной комиксу.

Супраграфемные средства передают информацию с помощью шрифта. Это особенно широко используется в звуковых эффектах, где разными шрифтами удобно отобразить разные звуки, а величиной букв – громкость звука. Например, в комиксе «Thor: God of Thunder» безымянная старуха бормочет под нос молитву, и малый шрифт даёт читателю по-

нять, что она делает это вполголоса. Малый размер шрифта дополнительно подчёркивается большим размером пузыря. По мимике второго персонажа понятно, что ему так же сложно расслышать чужие слова, как читателю разглядеть их [4. Р. 6]. В этом примере видно сочетание графических и параграфемных средств.

Также разные шрифты могут отображать разное произношение (дефекты речи, иностранные акценты или другие особенности). Например, в комиксах про Тора издательства Marvel реплики Тора и его сородичей используют шрифт, отличный от шрифта обычных людей и других персонажей, чтобы подчеркнуть разницу в их произношении.

Место текста на странице также играет роль. Звукоподражательные слова обычно располагаются рядом с источником звука, особенно если он небольшой. Так, на странице из комикса «Supergirl» [3. Р. 19] некоторые звуковые эффекты (выделены цветом) не только расположены рядом, но и повторяют форму объектов, которые производят звуки: буквы звукового эффекта, с которым открывается круглый люк, расположены полукругом, как и буквы звукового эффекта взлетающей круглой капсулы. Звукоподражание капсуле в полёте, расположено так, чтобы повторять её траекторию.

Однако не всегда конкретный пример можно однозначно определить в ту или иную категорию. На панели из *Uncanny X-Men* звуковой эффект выключения телевизора изображён другим цветом и шрифтом, что относит его к супраграфемным средствам. В то же время он расположен отчасти на речевом пузыре, а не рядом с телевизором, поскольку показывает, что выключение телевизора прервало речь диктора [5. Р. 9]. Это сочетание супраграфемных и топографемных средств позволяет передавать в статичном пространстве изображения временную последовательность звуков.

В итоге благодаря параграфемным средствам комикс, лишённый аудиальной составляющей, графически моделирует не только видимый, но и звучащий мир. В то же время классификация параграфемных средств требует дополнения и уточнения, чтобы лучше отражать специфику комикса как креолизованного текста.

### **Литература**

1. Чернявская В.Е. Лингвистика текста: поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность : учеб. пос. М. : Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. 248 с.
2. Баранов А.Г., Паршин Л.Б. Воздействующий потенциал варьирования в сфере метаграфемки // Проблемы эффективности речевой коммуникации. М. : Институт научной информации по общественным наукам СССР, 1989. С. 41–115.

3. Green M., Johnson M., Asrar M., Green D., Reinhold B. Supergirl. 2011. № 0-1. URL: <https://readcomiconline.to/Comic/Supergirl-2011/Issue-1?id=27302#10> (access date: 25.09.2020).

4. Aaron J., White D., Ribić E. Thor: God of Thunder. 2012. № 1. URL: <https://readcomiconline.to/Comic/Thor-God-of-Thunder/Issue-1?id=2047#6> (access date: 25.09.2020).

5. Brisson E., Thompson K., Rosenberg M., Pérez P., Torque E. Uncanny X-Men. 2018. № 4. URL: <https://readcomiconline.to/Comic/Uncanny-X-Men-2019/Issue-4?id=145214#9> (access date: 26.09.2020).

DOI: 10.17223/978-5-907442-02-3-2021-160

**СЕМИОТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ КОРОТКОМЕТРАЖНОГО  
МУЛЬТФИЛЬМА АЦУКО ФУКУСИМЫ «GENIUS PARTY»**

**Мальцева В.О.**

Томский государственный университет, студент

**SEMIOTIC ANALYSIS OF THE SHORT-LENGTH ANIMATED FILM  
«GENIUS PARTY» BY ATSUKO FUKUSHIMA**

**Maltseva V.O.**

Tomsk State University, student

*В статье представлен семиотический анализ короткометражного мультфильма «Genius party». Рассмотрена одна из возможных интерпретаций анимации.*

**Ключевые слова:** семиотика, А. Фукусима, «Гениальная вечеринка», аниме, короткометражный мультфильм.

*The article presents a semiotic analysis of the short movie «Genius party». One of the possible interpretations of the animation is described.*

**Key words:** semiotics, A. Fukushima, «Genius party», short film.

**Научный руководитель:** Э.Г. Новикова, канд. филол. наук, доцент ТГУ.

«Genius Party» («Гениальная вечеринка») – антология короткометражной анимации от студии Studio 4°C, выпущенная 7 июля 2007 г. Каждая история имеет независимый сюжет. Первый эпизод, анализ которого и будет представлен в этой работе, выполнен в стиле экспериментальной анимации. Этот вид анимации дает художнику возможность творить без рамок и ограничений. Режиссер эпизода – Ацуро Фукусима.

Сюжет мультфильма.

Полдень. Черный человек в костюме птицы бежит по пустыне. Вдалеке можно заметить летящую белую птицу. Мы понимаем, что человек хочет взлететь.