



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

<https://doi.org/10.24833/2687-0126-2022-4-3-29-38>

ЯЗЫКОВЫЕ СРЕДСТВА КОМИЧЕСКОГО В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ДИСКУРСЕ КОМИКСА

К.А. Радюк

*Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого (Тула, Россия)
ayleid1@gmail.com*

Аннотация: Статья посвящена изучению языковых средств создания прагматического эффекта комического в англоязычной литературе комиксов. Проблема рассматривается в контексте изучения комикса не только как креолизованного текста и особой литературной традиции, но и в качестве отдельного типа художественного дискурса, обладающего набором характерных функционально-лингвистических параметров. Понимание когнитивно-дискурсивного механизма юмора в графическом произведении представляет особый интерес в плане оптимизации творческого и профессионального взаимодействия художника и автора текста, часто выступающих коллективным продуцентом современного дискурса комикса. Эмпирическим материалом послужили примеры комических ситуаций из различных выпусков комиксов от издательств Marvel и DC, относящихся к разным тематикам, форматам выпуска и временным периодам. В качестве методов исследования использованы наблюдение, количественный анализ случаев применения дискурсивных средств комического, лингвопрагматический анализ созданных ими юмористических ситуаций и обобщение полученных статистических групп и их взаимодействия. В статье автор предлагает определение комикса как типа текста и отдельного вида художественного дискурса, а также проводит его разграничение с чисто юмористическими видами графической литературы. Выполненное исследование позволяет дифференцировать термины «прием» и «средство» в контексте юмористической прагматики, предлагает классификацию средств комического, а также дает их краткую характеристику. В настоящей статье предпринимается попытка выявить лингвостилистические и функционально-прагматические особенности использования ряда средств создания комического в смысловой структуре англоязычного комикса. В завершении исследования автор формулирует выводы о влиянии графической составляющей на особенности проявления средств комического, интертекстуальной направленности и взаимосвязи этих средств, а также функциональной нагрузки юмора в англоязычном комиксе.

Ключевые слова: креолизованный текст, комикс, юмор, дискурс, функциональная лингвистика, лингвопрагматика, средства комического

Для цитирования: Радюк К.А. (2022). Языковые средства комического в англоязычном дискурсе комикса. *Дискурс профессиональной коммуникации*. 4(3), С. 29–38. <https://doi.org/10.24833/2687-0126-2022-4-3-29-38>

1. ВВЕДЕНИЕ

Целью данной статьи является рассмотрение средств комического, используемых в англоязычном комиксе, а также выделение наиболее характерных для него приёмов создания прагматического эффекта юмора. Основной разновидностью комикса, представленного в англоязычном мире, является американский «супергеройский» комикс, который и стал объектом исследования данной статьи. Несмотря на появившийся в последние годы интерес языковедов к юмористическим произведениям графической литературы, юмористическая составляющая комиксов иной жанровой направленности изучена недостаточно полно, что обуславливает актуальность данного исследования. К тому же, исследования юмора в креолизованных текстах, каковыми и являются комиксы, обычно рассматривают рекламные тексты и интернет-мемы, в то время как лингвистический анализ комиксов чаще затрагивает их связь с особенностями страны происхождения и спецификой их перевода. Понимание когнитивно-дискурсивного механизма юмора в графическом произведении и функциональной нагрузки наиболее распространённых языковых средств создания комического представляет особый интерес в плане оптимизации творческого и профессионального взаимодействия художника и автора текста, часто выступающих коллективным продуцентом современного дискурса комикса.

Для достижения поставленной в исследовании цели необходимо решение следующих задач:

1. Дать определение понятию «комикс»;
2. Систематизировать средства, используемые для создания комического эффекта;
3. Проанализировать примеры юмора в комиксе;
4. Сделать выводы о преобладании определенных средств комического в англоязычных комиксах и их особенностях в контексте графической литературы.

2. ОБЗОР ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ИСТОЧНИКОВ

Рассматривая определение комикса, можно начать с одного из самых простых — «серия рисунков с соответствующими подписями» [Ожегов]. Однако, согласно теоретику комикса Скотту Макклауду комикс — это «смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности» [Макклауд, 2016, с. 11] или «иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и/или получения эстетического отклика от зрителя» [Макклауд, 2016, с. 12]. Подобные определения указывают на связь между графической и вербальной составляющими комикса, из чего можно заключить, что комикс относится к креолизованным текстам, которые Н.С. Валгина определяет как «сочетание вербальных и невербальных изобразительных средств передачи информации, которые, взаимно дополняя друг друга, создают целостный коммуникативный эффект» [Валгина, 2003, с. 127].

Исходя из этого, мы определяем комикс в целом как особый способ повествования, при котором текст представляет собой последовательность кадров, сочетающих в себе как графическую составляющую, так и собственно вербальную, которая, как правило, передает реплики персонажей и заключена в особую рамку-выноску (филактер). В таком повествовании рисунок (экстралингвистическая составляющая) и сопутствующий вербальный текст (лингвистическая составляющая) образуют органическое смысловое единство [Сонин,

1999]. К тому же в рамках исследования мы отделяем комикс (comic book) от карикатуры (cartoon), которая близка к нему, но состоит из одного рисунка с текстовым комментарием или крайне небольшим количеством реплик [Cartoon, 2019].

Рассматривая комикс как дискурс, мы принимаем определение Н.В. Кулибиной, согласно которой, это «последовательный предсказуемо-непредсказуемый процесс взаимодействия текста и реального (а не мыслимого автором) читателя, учитывающего либо нарушающего «указания» автора, привносящего в текст свою информацию, которая, была известна или не известна писателю» [Кулибина, 2000, с. 79]. Исходя из этого, комикс может быть определен как особый вид художественного дискурса с конкретными задачами (среди которых особенно выделяются воздействие на реципиента и реализация замысла автора), погруженного в ситуацию реального общения посредством креолизованного текста.

Будучи явлением массовой культуры, комиксы в том или ином виде встречаются в разных странах: существует японская манга, французские и бельгийские *bande dessinée*, итальянские *fumetti*, немецкие *bilderbogen* и т. д. Русское название этой формы произошло от ее английского обозначения *comic*, первоначально означавшего короткие юмористические зарисовки и карикатуры в журналах. Со временем комиксы перестали быть исключительно юмористическим видом искусства. Так, Пол Граветт выделяет графические романы как «серьезный вид комиксов» [Gravett, 2005]. По мнению М.С. Костюхиной же «с помощью графической литературы ... можно рассказать о чем угодно. Но в основе поэтики жанра лежит ирония. А в иронии, бесспорно, главенствует интеллектуальное начало» [Костюхина, 2007].

Будучи креолизованным текстом, комикс может использовать как чисто языковые, так и экстралингвистические средства и приемы комического, а также их сочетания. В данном исследовании мы разделяем понятия средств и приемов комического, придерживаясь позиции Богдана Дземидока в отношении того, что они являются отдельными темами для исследования [Дземидок, 1974]. Средства конкретны и могут быть фонетическими, лексическими, фразеологическими, грамматическими и экстралингвистическими, в то время как приемы формируются из комплекса средств, применяемых по необходимости, соотносясь с требованиями сюжета конкретного произведения.

На основе выработанных М.Р. Желтухиной и Е.В. Сафоновой [Желтухина, 2000; Сафонова, 2013] классификаций, в данной работе в качестве средств создания комического рассматриваются следующие: комическая метафора, деформация идиом, парадокс, повторение, окказиональные новообразования, перифраз, аллюзия, смешение стилей, визуальный каламбур, языковая игра, вульгаризмы, гипербола, оксюморон, пародия, алогизм, языковые ошибки, карикатура, ломка «четвертой стены». К неразрывно связанным с экстралингвистической составляющей относятся визуальный каламбур и карикатура, в то время как остальные могут сочетать как лингвистические, так и экстралингвистические составляющие.

3. МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

В рамках исследования была проанализирована выборка юмористических фрагментов из различных комиксов издательств Marvel и DC, а также их импринтов из 48 примеров. Фрагменты были взяты из случайно выбранных с помощью сервиса Grand Comics Database выпусков разных лет. Так как комикс представляет собой креолизованный текст, рассмотрены были как текстовые блоки (реплики персонажей и авторский текст), так и графические средства выразительности, а также обложки выпусков. В списке источников материалов указаны репринты книжного формата (объединяющие появлявшиеся в разных журнальных

выпусках сюжеты), в которые включены задействованные в выборке выпуски. Используемые в выборке фрагменты с обложек публично доступны на сайте *Grand Comics Database* [Grand Comics Database] под условиями *Fair Use*.

При рассмотрении выборки каждый пример был классифицирован с точки зрения приведенной нами классификации средств комического, а также были отмечены особенности использования этих средств и их сочетаний. На основе подсчета частотности каждого средства и их сочетаний были сделаны выводы о роли и контексте преобладания данных средств в англоязычном комиксе. Специфика использования этих средств была рассмотрена в контексте их взаимодействия друг с другом, а также соотношения графической и вербальной составляющих креолизованного текста.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

В проанализированной выборке нами было выявлено использование следующих средств комического: вульгаризмы, повторение, смешение стилей, ломка «четвертой стены», языковая игра, аллюзия, литота, комическая метафора, оксюморон, визуальный каламбур, пародия, алогизм, карикатура, парадокс и деформация идиом.

Более половины примеров (27) включают в себя совместное использование двух и более средств. Наиболее частотными средствами оказались ломка «четвертой стены» (11), языковая игра (10) и аллюзия (9). За ними следуют такие средства как вульгаризмы (7), повторение (6), смешение стилей (6), визуальный каламбур (5) и пародия (5). Прочие средства составляют незначительную часть выборки: алогизм (3), карикатура (3), парадокс (2), деформация идиом (2), литота (2), комическая метафора (1) и оксюморон (1). Ниже нами более подробно рассмотрены некоторые из этих средств, наиболее специфично проявляющиеся в контексте креолизованного текста комикса.

В данной статье мы рассматриваем аллюзии и цитаты в совокупности, употребляя термин «аллюзия» как по отношению к аллюзиям в широком смысле, то есть ссылок на эпизоды, имена, названия и так далее, мифологического, исторического или собственно литературного характера, так и к «аллюзивным цитатам». Использование аллюзий подразумевает наличие у читателя определенных фоновых знаний для ее узнавания. Большую часть аллюзий в рассмотренных примерах составляют отсылки на поп-культуру в целом, как диетические, так и обращенные к читателю. Это подчеркивает постмодернистский характер рассмотренных комиксов, демонстрируя характерную для этого интертекстуальность. В подборке встречается и юмористическое использование перекрестных отсылок на другие комиксы и смежные по тематике произведения. Это создает не только разрядку смехом, но и формируют больше связей читателя с героями, углубляя его погружение в текст.

Смешение стилей — это несоответствие стиля речи и ее содержания или обстановки, в которой речь произносится. Частным случаем смешения стилей, характерным для комиксов, является визуальное несоответствие отдельного элемента (зачастую — облика персонажа) общему тону сцены или произведения. Подобным образом персонажи вроде *Paste-Pot Pete* и *Polka-Dot Man* характеризуются как комические персонажи уже благодаря своим неуместным прозвищам и внешности, контрастирующим с героическим пафосом произведений, в которых они фигурируют.

Основным видом языковой игры в проанализированном материале оказался каламбур — стилистический оборот речи, характеризующийся комическим использованием схожего или идентичного звучания слов с разным значением, сходно звучащих групп слов или разных

значений одного и того же слова или словосочетания. Стилистической целью каламбура является достижение комического эффекта и привлечение внимания читателя-реципиента к конкретному фрагменту текста [Замотай, 2011]. В ряде примеров каламбур использован совместно с аллюзией, за счет созвучия отсылая как к другим комиксам, так и к реальным фактам и явлениям. В одном из примеров таким каламбуром-аллюзией стала надпись на этикетке виски «Lagavulin» в комиксе о Джоне Константине: это является искаженным названием реального виски *Lagavulin*, в котором *lava* отсылает к «огненному» образу ада, играющего значительную роль в произведении.

Отдельно нами был рассмотрен существующий только в рамках креолизованных текстов визуальный каламбур (*visual pun*) — шутка с использованием разных значений одного и того же слова, выраженная через сочетание текстовой и графической составляющих. Будучи неразрывно связанным с графической составляющей произведения, он является частично экстралингвистическим средством. Например, обложка одного из выпусков *Wonder Woman* обозначена как *Fall Issue*, то есть осенний выпуск, и в то же время центральным образом ее иллюстрации является падение персонажа — также *fall*.

Юмористическое использование вульгаризмов в комиксах облегчено за счет более широких возможностей передачи ироничной интонации: графическая составляющая позволяет как передавать мимику персонажей, так и визуально выделять текст, имитируя интонацию. Авторы прибегают к использованию вульгаризмов для более достоверной передачи разговорной речи, более полного раскрытия образа и характера персонажа. Разные авторы имеют разный подход к частотности использования вульгаризмов в своих произведениях. Это в том числе определяется целевой аудиторией и законодательными ограничениями. От мрачных и «реалистичных» комиксов темного века и современности стоит ожидать куда более обширное использование вульгаризмов, чем от ограниченных «кодексом комиксов» более ранних эпох, играющих в основном чисто развлекательную роль и направленных на подростков. Среди рассмотренных примеров вульгаризмы применяются в основном в шутках из комиксов о Дэдпуле и Джоне Константине, для которых являются важным средством характеристики персонажей и апелляции к целевой аудитории, что подтверждает вышесказанное.

Так называемая ломка «четвертой стены» создает комический эффект за счет обращения персонажа к читателю, демонстрации осознания персонажами их вымышленности, взаимодействия с условностями художественного медиума. В рамках креолизованного текста возможно также экстралингвистическое взаимодействие с «четвертой стеной»: взгляд персонажа «в камеру», взаимодействие с условностями изображения вроде их последовательности и рамок и т.д. Комиксы нередко обыгрывают наложение текста реплик на иллюстрации кадров, изображая его видимым самим персонажам. Именно такой вариант этого средства наблюдается в рассмотренном материале.

Под пародией мы понимаем комический образ художественного произведения, стиля или жанра и создание такого образа. Определяющей чертой пародии как средства или целого произведения является намеренное повторение характерных черт более известного фрагмента, произведения или нескольких произведений с целью создания комического эффекта, при этом ставка делается на узнавание читателем деформированного текста [Пьеге-Гро, 2008]. Примечательной характеристикой пародий в комиксах является их направленность «вовнутрь»: зачастую пародируются клише и традиции комиксов прошлых лет, персонажи связанных линеек и комиксы конкурирующих издательств. В подборке также был выявлен яркий пример многослойной пародии, связанной сразу с несколькими медиумами:

Жук-охотник (персонаж DC) воспроизводит ставшую интернет-мемом сцену из мультфильма по мотивам комиксов о Человеке-пауке (персонаж Marvel).

Связанная с пародией карикатура же, выражаемая чисто графическими средствами, создает комический эффект за счет изображения наиболее характерных черт в гипертрофированном виде, а также за счет использования неожиданных сопоставлений и уподоблений. Вопреки нашему предположению, доля примеров с использованием карикатуры в качестве средства комического в выборке оказалась весьма мала, несмотря на важную роль графической составляющей в комиксе. Мы предполагаем, что это связано со стремлением авторов отмежевать свои работы от собственно карикатурных произведений (к которым и восходит история современного комикса), а также тем, что текстовая составляющая делает карикатуру менее востребованной для достижения коммуникативных задач комикса.

Широкое совместное использование нескольких средств комического демонстрирует как разноплановость юмора комикса, так и то, что юмор в нем используется в качестве вспомогательного средства. Это отличает его от карикатуры как отдельного вида текста, которая целиком подчинена созданию комического эффекта.

5. ВЫВОДЫ

Таким образом, в материалах англоязычного комикса прослеживается тенденция к взаимосвязанному использованию различных средств комического в рамках одной ситуации и совмещению лингвистических и экстралингвистических аспектов. Последнее представляется нам главной отличительной характеристикой создания комического в тексте комикса: графика активно используется как для усиления некоторых средств комического, так и для формирования строящихся именно на ней средств.

Наиболее частотными оказались средства комического, направленные на обращение к читателю и/или его знаниям: ломка «четвертой стены» и аллюзия. Использование этих средств иллюстрирует тенденцию англоязычного комикса к самоиронии и юмористической самореференции: примеры их использования во многом основаны на подчеркивании и обыгрывании привычных образов и приемов комикса как литературной традиции и формы.

К тому же отмечена значительная доля средств, направленных на передачу разговорной речи и свойственного ей юмора (смешение стилей и вульгаризмы), а также в целом частотные в английском языке средства (языковая игра). Это закономерно согласуется с тем, что при малом количестве описательного текста на первый план выступает прямая речь персонажей, как правило, общающихся не на литературном языке.

На основании этого нами сделан вывод о значительном влиянии формы англоязычного комикса как креолизованного текста на используемые в нем средства комического при сохранении общих тенденций английского дискурса, а также интертекстуальность этих средств, демонстрирующую постмодернистский характер такого комикса.

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов

СПИСОК ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арнольд И.В. Стилистика. Современный английский язык: Учебник для ВУЗов. Москва: Флинта, 2002.
2. Валгина Н.С. Теория текста: учебное пособие. М.: Логос, 2003.
3. Дземидок Б. О комическом. М.: Прогресс, 1974.
4. Желтухина М.Р. Комическое в политическом дискурсе (на материале немецкого и русского языков): (дисс. ... канд. филол. наук). Волгоград, 2000.
5. Замотай А.В. Трагическое и комическое; их проявление в жизни и искусстве. Мариуполь, 2011.
6. Зими́на С.С. Сравнение американских и японских комиксов, начиная с истории и индустрии, заканчивая графическими и сюжетными различиями, 2006. URL: http://samlib.ru/z/zimina_s_s/manga.shtml (дата обращения: 06.06.2022).
7. Костюхина М.С. Этот несерьезный комикс. М: Литература, 2007. URL: <https://lit.1sept.ru/article.php?ID=200700711> (дата обращения: 06.06.2022).
8. Кулибина Н.В. Художественный текст в лингводидактическом осмыслении: Монография. М., 2000.
9. Макклауд С. Понимание комикса. М: Белое яблоко, 2016.
10. Ожегов, С.И. Словарь русского языка. URL: <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=11575> (дата обращения: 06.06.2022).
11. Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: ЛКИ, 2008.
12. Сафонова Е.В. Формы, средства и приёмы создания комического в литературе. М.: Молодой ученый, 2013.
13. Сонин А.Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул: Изд-во Алтайского государственного университета, 1999.
14. Encyclopaedia Britannica. Cartoon. 2019. URL: <https://www.britannica.com/art/cartoon-pictorial-parody> (дата обращения: 06.06.2022).
15. Gravett P. Graphic Novels: Stories to Change Your Life. London: Aurum Press Ltd, 2005.

REFERENCES

1. Arnold, I.V. (2002). *Stilistika. Sovremennyy anglijskij yazyk: Uchebnik dlya Vuzov [Stylistics. Modern English: A University Textbook]*. Moscow, Russia: Flinta.
2. Valgina, N.S. (2003). *Teoriya teksta: uchebnoe posobie [Text Theory: A Study Manual]*. Moscow, Russia: Logos.
3. Dziemidok, B. (1974). *O komicheskom [The Comic]*. Moscow, Russia: Progress.
4. Zheltukhina, M.R. (2000). *Komicheskoe v politicheskom diskurse (na materiale nemeckogo i russkogo yazykov) [The Comic in Political Discourse (as exemplified in German and Russian languages)]* (Candidate's thesis). Volgograd State Pedagogical University, Volgograd, Russia.
5. Zamotai, A.V. (2011). *Tragicheskoe i komicheskoe; ih proyavlenie v zhizni i iskusstve [Tragic and Comic; Its Manifestation in Life and Art]*. Mariupol.
6. Zimina, S.S. (2006). *Sravnenie amerikanskih i yaponskih komiksov, nachinaya s istorii i industrii, zakanchivaya graficheskimi i syuzhetnymi razlichiyami [A Comparison of American and Japanese Comics, from History and Industry to Graphic and Plot Differences]*. Retrieved from http://samlib.ru/z/zimina_s_s/manga.shtml (accessed: 6 June, 2022).

7. Kostyukhina, M.S. (2007). Literatura. Etot nesper'eznyj komiks [The Unserious Comics]. Retrieved from <https://lit.1sept.ru/article.php?ID=200700711> (accessed: 6 June, 2022).
8. Kulibina, N.V. (2000). *Hudozhestvennyj tekst v lingvodidakticheskom osmyslenii: Monografiya [The Artistic Text: Linguistic and Pedagogical Understanding: A Monograph]*. Moscow, Russia.
9. McCloud, S. (2016). *Ponimanie komiksa [Understanding Comics: The Invisible Art]*. Moscow, Russia: Beloe yabloko.
10. Ozhegov, S.I. (n.d.). Slovar' russkogo yazyka [Dictionary of the Russian Language]. Retrieved from <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=11575> (accessed: 6 June, 2022).
11. Piegay-Gros, N. (2008). *Vvedenie v teoriyu intertekstual'nosti [Introduction to Intertextuality]*. Moscow, Russia: LKI.
12. Safonova, E.V. (2013). *Formy, sredstva i priyomy sozdaniya komicheskogo v literature [Forms, Means, and Techniques of Creating Humor in Literature]*. Moscow, Russia: Molodoj uchenyj.
13. Sonin, A.G. (1999). *Komiks: psiholingvisticheskij analiz [Comics: a psycholinguistic analysis]*. Barnaul, Russia: Altai University Publishing.
14. Encyclopaedia Britannica. (2019). Cartoon. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/cartoon-pictorial-parody> (accessed: 6 June, 2022).
15. Gravett, P. (2005). *Graphic Novels: Stories to Change Your Life*. London, UK: Aurum Press Ltd.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ МАТЕРИАЛА

1. Bates, C., & Cavalieri, K. (2011). *Showcase Presents: The Trial of the Flash*. New York, United States: DC Comics.
2. Broome, J. (2008). *Showcase Presents: The Flash Volume 2*. New York, United States: DC Comics.
3. Cameron, D. (2009). *Batman the Dark Knight Archives 6*. New York, United States: DC Comics.
4. David, P., & Reed, B. (2010). *She-Hulk Sensational #1*. New York, United States: Marvel Comics.
5. Ellis, W., & Bradstreet, T. (2003). *Hellblazer: Haunted*. New York, United States: DC Comics.
6. Ewing, A., Edmondson, N., Slott, D., Wilson, G., Robinson, J., & Spencer, N. (2017). *All-New Marvel Now! Point One*. New York, United States: Marvel Comics.
7. Fawkes, R. (2014). *Constantine Futures End #1*. New York, United States: DC Comics.
8. Giffen, K. (2009). *Showcase Presents Ambush Bug*. New York, United States: DC Comics.
9. Gillis, P., Thomas, R., Thomas, D., & Officier, J-M. (2019). *Doctor Strange Epic Collection: Triumph and Torment*. New York, United States: Marvel Comics.
10. *Grand Comics Database*. Retrieved from <https://www.comics.org/> (accessed: 6 June, 2022).
11. King, T. (2017). *Batman Rebirth #1: I Am Gotham*. New York, United States: DC Comics.
12. Lee, S. (2014). *Amazing Spider-Man Epic Collection Vol. 1: Great Power*. New York, United States: Marvel Comics.
13. Lee, S. (2018). *Doctor Strange Epic Collection: Master of the Mystic Arts (Doctor Strange Epic Collection, 1)*. New York, United States: Marvel Comics.
14. Moench, D. (2018). *Moon Knight Epic Collection Vol. 3: Final Rest*. New York, United States: Marvel Comics.

15. Moench, D., & Sienkiewicz, B. (2015). *Moon Knight Epic Collection Vol. 2: Shadows of the Moon*. New York, United States: Marvel Comics.
16. Moench, D., Kraft, D. A., & Mantlo, B. (2014). *Moon Knight Epic Collection: Bad Moon Rising*. New York, United States: Marvel Comics.
17. Palmotti, J., & Johns, G. (2014). *Power Girl: Power Trip*. New York, United States: DC Comics.
18. Schwatz, J. (2008). *Showcase Presents Batman 3*. New York, United States: DC Comics.
19. Slott, D., & Gage, C. (2019). *Mighty Avengers by Dan Slott: The Complete Collection (Mighty Avengers: The Complete Collection)*. New York, United States: Marvel Comics.
20. Thomas, R., Englehart, S., Fox, G., & Lee, S. (2016). *Doctor Strange Epic Collection: A Separate Reality*. New York, United States: Marvel Comics.
21. Way, D. (2013). *Deadpool by Daniel Way: The Complete Collection – Volume 2*. New York, United States: Marvel Comics.
22. Way, D. (2014). *Deadpool by Daniel Way: The Complete Collection – Volume 3*. New York, United States: Marvel Comics.
23. Way, D. (2014). *Deadpool by Daniel Way: The Complete Collection – Volume 4*. New York, United States: Marvel Comics.
24. Way, D., & Diggie, A. (2013). *Deadpool by Daniel Way: The Complete Collection – Volume 1*. New York, United States: Marvel Comics.
25. Zelenetz, A., Duffy, J., Owsley, J., & Burkett, C. (2022). *Moon Knight Epic Collection Vol. 4: Butcher's Moon*. New York, United States: Marvel Comics.

Информация об авторе:

Радюк Константин Алексеевич – аспирант кафедры переводоведения и межкультурной коммуникации Тульского государственного педагогического университета им. Л.Н. Толстого. Сфера научных интересов: функциональная лингвистика, лингвопрагматика, стилистика современного английского языка, теория перевода.

Получено: 20 мая 2022 г.

Принято к публикации: 5 июля 2022 г.

COMIC LANGUAGE MEANS IN THE ENGLISH-LANGUAGE COMIC BOOKS

Konstantin A. Radyuk

Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University (Tula, Russia)

ayleid1@gmail.com

Abstract: The article is devoted to the study of language means used to create a pragmatic effect of humour and the comic in English-language comic books. The issue is considered in the context of studying the comic book not only as a creolised text and a special literary tradition, but also as a separate type of artistic discourse with a set of characteristic functional-linguistic parameters. Understanding the cognitive-discursive mechanism of humour in a graphic work is of particular interest in terms of optimising the creative and professional interaction between the artist and the author of the narrative text, who often act as a collective producer of modern comic book discourse. The empirical material of the study comprises examples of comic situations from various issues of comic books by Marvel and DC publishing houses related to different topics, formats and time periods. Observation, quantitative analysis, the use of discursive means of the comic, linguistic-pragmatic analysis of humorous situations and generalisation of the obtained statistical groups and their interaction are used as methods of the research. In the article, the author proposes the definition of a comic book as a type of text and a separate type of artistic discourse, as well as distinguishes it from purely humorous types of graphic literature. The study differentiates between the terms “device” and “means” in the context of humorous pragmatics, offers a classification of comic means, as well as gives a brief description of them. In this article, an attempt is made to identify stylistic and functional-pragmatic features of the use of a number of means of creating a comic effect in the semantic structure of an English comic book. As a result of the study, the author formulates conclusions about the influence of the graphic component on the manifestation of the means of the comic, intertextual orientation and the interconnectedness of these means, as well as the functional load of humour in the English comic book.

Keywords: creolized text, comic book, humor, discourse, functional linguistics, pragmatics, means of the comic

How to cite this article: Radyuk K.A. (2022). Comic Language Means in the English-Language Comic Books. *Professional Discourse & Communication*, 4(3), pp. 29–38. (in Russian). <https://doi.org/10.24833/2687-0126-2022-4-3-29-38>

About the author:

Konstantin A. Radyuk is a PhD researcher in the Department of translation and cross-cultural communication at Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University (Tula, Russia). His sphere of scientific interest includes functional linguistics, pragmatics, stylistics and the theory of translation.

Received: May 20, 2022.

Accepted: July 5, 2022.