

В. В. СОКОВНИНА

(Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б.Н.Ельцина, г. Екатеринбург, Россия)

УДК 811.511.111'42:821511.11-8
ББК Ш166.11-51+Ш33(4Фин)-47

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ПОСТМОДЕРНИСТСКОМ КОМИКСЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ФИНСКОГО ПОЛИТИЧЕСКОГО КОМИКСА «КЕККОНЕН»)

Аннотация: В статье рассматривается жанровая типология современных комиксов, приводится классификация существующих на сегодняшний день форматов их издания. Анализируются структурные и содержательные характеристики комиксов как креолизованных текстов, предложена классификация комиксов, включающая такие их типы, как стрипы, журнальные комиксы, графические романы, web-комиксы. Авторы современных комиксов не используют «текстовые облака» и выходят за рамки кадра, что придает интерактивный характер комиксу. Игра с читателем и отрицание нормы, характерные для постмодернизма, изменяют не только структурный и визуальный образ комикса, но и его содержание. На материале финского политического комикса «Кекконен» (автор Матти Хагельберг, в переводе А. Беликовой), посвящённого политической карьере У.К. Кекконена от его членства в парламенте до поста президента Финляндии, рассматриваются приёмы языковой игры, свойственные постмодернистскому дискурсу нонсенса. Реальный исторический персонаж помещен автором в невероятные ситуации. Основной акцент в статье делается на характеристике аллюзивного принципа языковой игры, основанного на использовании широкого репертуара прецедентных знаков. Специфика языковой игры в постмодернистских комиксах в жанре нонсенса заключается в провозглашении адресата на поиск новых смыслов.

Ключевые слова: креолизованный текст, комиксы, web-комиксы, языковая игра, прецедентный феномен, нонсенс

Несмотря на долгую историю существования как европейского, так и отечественного комикса, в России этот жанр во многом по-прежнему остаётся заложником внутренней формы английского слова «comics», ассоциируясь у читателя с непременным содержательным признаком – комичностью. Стереотипным также остаётся и представление о структуре комикса как последовательности рисунков, рассказывающих историю одного или нескольких персонажей, с минимальным включением вербальных средств, передающих речь героя.

Читательской аудитории начала XXI века представлено широкое разнообразие видов и сюжетов комиксов, значительно отличающееся содержательно и структурно от комиксов этого же периода в XX веке, реализующих исключительно развлекательную функцию. Разделяя современные комиксы по типам, можно представить следующую классификацию:

1. Стрип (strip – англ. газетная полоса) – история, занимающая не больше одной страницы, чаще всего стрипы печатают в конце журнальных номеров или газет. Из стрипов может состоять и сериальный комикс, каждый выпуск которого будет представлять собой одностраничный законченный сюжет.

2. Журнальный комикс (comics magazine) – периодичное издание серии комиксов в формате журнала или газеты, объединённых сюжетной линией или/и героями. В данном случае выпуск представляет собой многостраничную историю, часто с дальнейшим продолжением в следующем номере.

3. Графический роман (graphic novel) – книжный формат комикса с завершённым сюжетом в рамках одного издания («Sandman», «Габо», «Маус», «Персеполис»). Тип комиксов с равным количеством вербальных и визуальных средств или преобладанием текстового компонента. Помимо самостоятельных авторских сюжетов, нередко встречается переработка литературного произведения в графический роман («Преступление и наказание», «Хоббит», «Песнь льда и пламени»)

4. Web-комикс – комикс, публикующийся изначально в интернете в блогах, на сайтах авторов либо на специальных ресурсах, предоставляющих подобные материалы бесплатно («Cyanid and happiness», «Xkcd», «Это может быть чем угодно»). Web-комиксы обычно публикуют в виде стрипов, чтобы новая история не зависела от предыдущей. Это связано с тем, что читатель, согласно системе блога, знакомится с комиксом с конца, а уже потом, если выпуск его заинтересовал, обращается к предыдущим записям. В web-комиксах нет никакого регламента ширины, длины или формы выпуска: это может быть и бесконечный комикс, и история в несколько кадров, и даже одна иллюстрация

с филактером¹² или подписью.

Жанр комикса отчасти детерминирован его форматом, так серийные комиксы чаще всего относятся к жанрам фантастики, приключений и детективам, позволяющим продолжить сюжетную линию в последующих выпусках, а графический роман и web-комикс представляют более широкое разнообразие жанров: роман, ужас, абсурд, нонсенс, биография, фантастика, документалистика и т.д.

Структура комикса также подвержена изменениям в зависимости от формата, жанра и авторского замысла. Согласно понятию графической нормы, выведенной И.Э. Клюкановым, идеальной моделью расположения языковых и неязыковых компонентов применительно к комиксу можно считать следующую: сопровождающий изображение текстовый ряд внутри кадра представляет собой речь персонажа, заключённую в филактер, или комментарий автора [Клюканов, 1983: 18]. Однако многие авторы комиксов пренебрегают классической структурой, зачастую не используя «текстовые облака» и выходя за рамки кадра, что делает комикс интерактивным. Подобная игра с читателем и отрицание нормы, характерные для постмодернизма, наполняют современные комиксы не только в структурном и визуальном, но и в содержательном плане.

С точки зрения лингвистики комикс как сообщение, представленное и вербально, и изобразительно, является креолизованным текстом – «сложным текстовым образованием, в котором вербальные и невербальные элементы образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое, нацеленное на комплексное воздействие на адресата» [Ворошилова 2006: 181].

А. Базарх утверждает, что «комикс принципиально «беспрощен», принципиально полон: то, чего не хватает литературному тексту, даёт картинка; то, чего не хватает изолированному изображению, дают текст и соседние картинки» [Базарх, 2010:

¹² Филактер (англ. bubble callout, speech balloon, word cloud) – прямоугольное или овальное пространство, содержащее реплики персонажа и располагающееся в непосредственной близости от говорящего.

43]. Отсюда и возникает стремление комикса к визуализации языковых игр и его обширный выразительный потенциал: любой текст, построенный на метафорическом сравнении или метонимии, может разрушиться за счёт изображаемого и превратиться в частный случай языковой игры. Кроме того, зачастую независимо от жанра комикса авторы наполняют как вербальную, так и невербальную его часть прецедентными именами и ситуациями, призывая читателя к со-авторству, со-творчеству и провоцируя на поиск новых смыслов.

Примером подобной «игры в постмодернизм» является вышедший в России в 2015 году политический комикс в жанре нонсенса «Кекконен», посвящённый политической карьере У.К. Кекконена от его членства в парламенте до поста президента Финляндии. Комикс представляет собой серию графических романов на финском языке, издаваемых с 1992 года и объединённых темой политики Финляндии: «Герой Марса», «Несчастья Бонусвиля», «Правосудие зомби», «Хольменколлен» и др. Серия переведена на шведский и французский языки, на русском языке был выпущен лишь 12-ый номер «Кекконен» в переводе А. Беликовой.

Матти Хагельберг, автор комикса, помещает реального исторического персонажа в невероятные ситуации: Кекконен во время рыбалки попадает в чрево кита и встречается там Пиноккио, сражается с главой Марса Кларком Кентом, ведёт войну вместе с Элвисом Пресли против антиамериканских космических хиппи, обедает с богом, ходит по Финляндии после смерти и вызывает воззвания, из его останков делают голема и показывают за деньги на площади – все эти приключения хронологически связаны с реальными событиями в жизни У. Кекконена. Подобный уход от привычного логического построения мира, комбинация несочетаемых ситуаций и образов, характерных для произведений жанра нонсенса, и создаёт комический эффект.

Текст комикса с первых страниц наполнен языковой игрой, предполагающей наличие у читателя фоновых знаний о внешней и внутренней политике Финляндии 1950-1980 гг., а также представлений о политическом устройстве в целом, например: *«Камбала делает Кекконену предложение, от которого трудно отказаться: «Я помогу тебе выбраться, если ты сделаешь ме-*

ня премьер-министром». Кекконен пренебрёг предложением, он предпочёл бы всё-таки трёхмерного министра».

В данном фрагменте рыба наделяется антропоморфными признаками, такими как владение речью, наличие разума, обладание социальным статусом. Герой отказывает рыбе в высоком poste, сомневаясь в её «трёхмерности», в этом случае актуализируется представление о камбале как плоской рыбе. Автор использует геометрическое понятие «плоская» в синонимичном значении по отношению к пространственному понятию «двухмерная», но так как материальный мир представляет собой трёхмерное пространство, где любой объект имеет три измерения (широту, высоту, длину), то здесь даже визуально плоский предмет будет трёхмерным.

Другой пример «Щука по имени Ахти тоже подплывает с предложением... В роли министра иностранных дел щука как рыба в воде» заключает в себе прецедентное имя Ахти (Карьялайнен – министр иностранных дел Финляндии). Использован зооморфный образ, основанный на приписывании признака хищности и обусловленный политическими реалиями: А. Карьялайнен впоследствии пытался занять пост У. Кекконена. Второй случай языковой игры – щука как рыба в воде – заключается в языковой избыточности: актуализируется видовая характеристика щуки как рыбы, за счёт чего нивелируется метафорическое значение фразеологизма.

Безусловно, в тексте есть примеры языковой игры, не требующие знаний о политической ситуации в Финляндии, построенные на особенностях использования языковых единиц:

Кекконен пробирается в центр города. Башмачки тук-тук-у.к.к.

Переводчик использует в роли сказуемого междометие «тук-тук», передающее глухие и отрывистые звуки, вовлекая в создание этого звукоизобразительного образа аббревиатуру от имени главного героя комиксов.

Скоро надо будет принять сильное плацебо.

Как известно, плацебо – вещество без явных лечебных свойств, следовательно, к нему не может быть применено прилагательное с градуальной семантикой, особенно указывающее на высокую степень воздействующего эффекта от применения

препарата.

Президент Урхо Кекконен решил выбраться из дома, чтобы заняться вопросами внешней политики.

В основе языковой игры лежит известный прием, основанный на омонимии значений «находящийся, расположенный вне» и «действующий за пределами данного государства, иностранный».

Сюжетообразующей деталью исследуемых комиксов являются прецедентные феномены. Автор играет с историческими сюжетами (*Из модуля выходит Кекконен, делает один шаг, проносит слова, вошедшие в историю: «граждане, medborgare»¹³*), массово-культурным контекстом (*Кекконен засовывает голову в куст, делая вид, что охотится: «I'm hunting wabbits»¹⁴*) и литературными аллюзиями (*Кекконен парится в бане с министрами, послами, губернаторами... Никто не говорит Кекконену, что он забыл раздеться¹⁵*), переплетая их с биографическими фактами. Наибольшее количество прецедентных феноменов в тексте касается религиозной тематики. Приведем несколько контекстов с кратким комментарием источников прецедентности: *«Кекконен кладёт деньги себе на счёт под проценты, а Иисуса вахтёр прогоняет из банка кнутом»* (аллюзия на евангельский сюжет – изгнание Иисусом Христом торговцев из храма). В другом примере *«В самый дальний угол торгового центра никому не известным способом был перенесён марсианский город Бедлам»* можно сделать вывод об аллюзии на Бедлам – сокращённо от Bethlehem – Вифлеем, библейский город. Однако, учитывая события, разворачивающиеся в рамках сюжета, можно также отнести это прецедентное имя к названию лондонской больницы для душевнобольных, существовавшей в XIX

¹³ Аллюзия на слова Нила Армстронга, впервые ступившего на лунную поверхность: *«Это маленький шаг для человека, но огромный – для всего человечества»*. «Граждане, medborgare» – вступительная фраза У.К. Кекконена в каждом его обращении к народу, узнаваемая так же, как обращение Б.Н. Ельцина «дорогие россияне».

¹⁴ I'm hunting wabbits (я охочусь на кволиков) – прецедентное высказывание персонажа американского мультсериала Looney Tunes Элмера Фадда.

¹⁵ Инверсия прецедентной ситуации из сказки Г.Х.Андерсена «Новое платье короля».

веке и также именуемой в честь Вифлеема. Если данный контекст требует усилий от читателя, то, безусловно, легко считается прецедентный библейский сюжет – предательство Христа Иудой и получение платы 30 серебрянников в контексте: *«За 30 M&M's Тахмо и Пехмо продают своих товарищей»*. Другой известный библейский сюжет – предание об исходе евреев из Египта под предводительством Моисея – становится основой для игровой трансформы: *«Во сне Кекконен слышит зов – вести белок в землю обетованную»*.

Обилие прецедентных феноменов религиозной направленности и специфическая сюжетная парадигма комиксов обусловлены тем, что автор предлагает читателю, узнав аллюзии, представить комикс как пародию на житие. Вероятно, такого рода жанровые трансформации обусловлены тем, что У.К. Кекконен – президент Финляндии, непрерывно правивший в течение 25 лет, распустивший три парламента и ушедший с поста в 81 год.

Литература начала 20 века благодаря политической ситуации в России стала более открытой для новых форм и сюжетов. Именно тогда под влиянием европейского контекста начали появляться не только единичные газетные стрипы, но и полноценные многостраничные комиксы в таких известных журналах как «Ревизор», «Ёж», «Сатирикон», «Крокодил» и др. Комикс как площадка для многосмысленных интерпретаций происходящего стал идеальным форматом воплощения языковых игр, в частности, в детской литературе и политической сатире. В то же время в 1930х годах была попытка создания графического романа в его современном понимании: «Маршак придумал издавать своего рода комиксы - пересказывать классиков для детей, как, например, Рабле – зачем детям Рабле?–но книжку такую выпустил. <...> И вот Хармсу предложили пересказать «Дон Кихота»...» [Цит. по: Сажин, 2010: 194]. В 1934 году Хармс написал первую серию «анегдотов», выдержанных в стиле текста к комиксам, но не воплощенные в собственно комикс при жизни автора, однако в 1998 году «Анегдоты...» были снабжены визуальным рядом по всем структурным правилам жанра.

В послевоенный период развитие российского комикса остановилось, ограничившись последующим переизданием уже существовавших произведений, так и не выйдя за пределы жур-

нального издания. Жанр полноформатного графического романа, возникшего в США ещё в 70-х годах, в России так и остался на этапе зарождения. Однако сам факт роста популярности переводных полноформатных комиксных изданий среди российской аудитории говорит о продолжении развитии жанра. Перевод на русский язык выпуска комикса в жанре нонсенса «Кекконен» позволяет сделать вывод об его актуальности и готовности читателя к интертекстуальной игре и языковому сотворчеству. Если в 1990-х годах (период первого выпуска серии финского комикса) внесмысленная литература и комиксная традиция в России находилась на некой паузе в силу социально-политических аспектов, то сегодня мы можем наблюдать новый исторический виток и, возможно, новый этап эволюции жанра.

ЛИТЕРАТУРА

- Базарх А.* О поэтике комикса // Русский комикс: сб. статей. – М., 2010.
- Ворошилова М.Б.* Креолизованный текст: аспекты // Политическая лингвистика. 2006. Вып. 20.
- Клюканов И.Э.* Структура и функции параграфемных элементов текста. Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Саратов, 1983.
- Сажин В.* ... для детей и дураков // Русский комикс: сб. статей. – М., 2010.
- Хагельберг М.* Кекконен / Пер. с фин. А. Беликовой. – СПб., 2015.
- © Соковнина В.В., 2016