

МБОУ СОШ №56 г. Пензы им. Героя России А.М.  
Самокутяева



I региональный конкурс научно-исследовательских  
работ им. Д.И. Менделеева

## Особенности языка комикса

(на примере комикса Джима Дэвиса «Гарфилд»)

Выполнил:

Ремизов Владислав Александрович,  
МБОУ СОШ №56 г. Пензы  
им. Героя России А.М. Самокутяева,  
6 «А» класс

Руководитель:

Дебердеева Гузель Рушановна,  
учитель английского языка  
МБОУ СОШ №56 г. Пензы  
им. Героя России А.М. Самокутяева

Пенза, 2021

## Содержание

<b>Введение</b>	3
<b>Глава 1. Особенности комикса как жанра</b>	5
<b>1.1. Определение понятия «комикс»</b>	5
<b>1.2. История комикса как жанра</b>	5
<b>1.3. Классификация комиксов</b>	7
<b>Глава 2. Языковые комикса «Гарфилд («Garfield»)»</b>	9
<b>2.1. Лексические особенности</b>	9
<b>2.2. Грамматические особенности: морфологические и синтаксические</b>	11
<b>2.3. Графические и фонетические особенности</b>	12
<b>2.4. Особенности перевода средств художественной выразительности</b>	13
<b>Заключение</b>	16
<b>Литература и источники</b>	18
<b>Приложения</b>	19

## **Введение**

Изучая 4,5 года в школе английский язык, выполняя различные исследовательские работы по английскому языку, я пользуюсь разнообразной литературой, в первую очередь, учебниками английского языка: (Spotlight 2, 3, 4). Я обратил внимание, что в настоящее время в учебниках, особенно для учащихся 2, 3, 4 классов, тексты для чтения представлены в виде комиксов.

Рассматривая комиксы в учебниках, я понял, что мне интересно следить за развитием сюжета. Ранее я встречался с комиксами, но на русском языке, и относился к ним как к источнику развлечения. В настоящее время мне захотелось изучить комикс как жанр, понять особенности построения английского комикса, рассмотреть его с точки зрения лексики, грамматики, стилистики.

Объектом исследования являются современные англоязычные комиксы.

Предмет исследования – особенности языка комиксов на примере комикса «Garfield»[1].

Цель исследования – изучение лексико-грамматических особенностей текста комиксов на примере комикса «Гарфилд» («Garfield»).

Для достижения поставленной цели были поставлены следующие задачи:

- сравнить разные толкования понятия «комикс»,
- рассмотреть историю создания комиксов;
- изучить виды классификаций комиксов;
- проанализировать языковые особенности комиксов: лексико-грамматические и стилистические особенности на примере известного комикса «Garfield».

- подтвердить или опровергнуть гипотезу.

Гипотеза: язык комикса имеет свою специфику, требующую отдельного изучения.

Актуальность работы обусловлена возрастающей популярностью комиксов за рубежом и в России, недостаточной исследованностью данной области, а также большим интересом к анализу английского текста.

Новизна работы состоит в том, что, несмотря на их популярность во всем мире, языковые особенности комиксов недостаточно изучены в нашей стране.

При проведении исследования в данной работе были использованы следующие методы:

- теоретические: изучение литературы и анализ исследуемой проблемы;

- эмпирические: сравнительно-сопоставительный и стилистический анализ.

Материалом данного исследования послужил комикс «Garfield».

Практическая значимость работы состоит в том, что она может послужить практическим руководством по переводу английских комиксов для школьников.

Работа состоит из введения, двух глав, списка литературы, заключения и приложений.

Первая глава посвящена теоретическим вопросам. В ней изучается история возникновения и развития комикса, рассматриваются особенности его построения.

Вторая глава работы включает практическое исследование особенностей перевода текста комикса на различных языковых уровнях

В заключении подводятся итоги по проведенному исследованию, в списке литературы указываются источники, использованные при исследовании.

## **Основная часть**

### **Глава 1. Особенности комикса как жанра**

#### **1.1. Определение понятия «комикс»**

Слово «комикс» происходит от английского comic, или «юмористический», для определения жанра стало активно использоваться в начале XX в. при описании ежедневных или еженедельных газетных рассказов в картинках, чаще всего носивших юмористический характер и называвшихся funnies. Однако постепенно данный термин стал касаться не только юмористических рассказов.

Современные авторы предлагают разные определения термина «комикс». Вот некоторые из таких определений.

Комикс - небольшая, наполненная иллюстрациями книжка лёгкого, обычно приключенческого содержания, а также серия рисунков с соответствующими подписями[2].

Комикс (англ.comics, мн. ч. от comic - комический, смешной) – графически-повествовательный жанр, серия рисунков с краткими текстами, образующая связное повествование [3].

Comic strip noun [countable] a series of pictures drawn inside boxes that tell a story → cartoon [4].

Комикс - (англ. comics - комический, смешной) - вид печатной продукции, представляющий собой повествование в картинках с продолжениями, снабженное кратким сопроводительным текстом или репликами действующих лиц. Выпускаются для детей и взрослых в виде отдельных книжек и журналов, помещаются в прессе, иногда занимая целые полосы [5].

Чаще всего исследователи ссылаются на определение, данное Скоттом Макклаудом: «Комикс – это сопоставленные иллюстративные и другие изображения в продуманной последовательности для передачи информации и получения эстетического отклика от зрителя». В своей работе мы опираемся именно на это определение.[6]

#### **1.2. История комиксов как жанра.**

Несмотря на то, что комикс считается сравнительно молодым жанром и настоящий успех комиксы получили только в XX веке, исследователи жанра отмечают, что он имеет довольно длительную историю.

Существует предположение, что родоначальником комикса была серия картин, а позже гравюр У. Хогарта "Карьера мота" (1732-35).

Е.В. Харитонов в своей работе «Девятое искусство. Историко-критический обзор фантастического комикса» [7], говоря о происхождении комиксов, утверждает, что подлинным отцом газетного комикса является английский карикатурист, офортист и живописец Томас Роулендсон (1756 - 1827). Его серия о приключениях доктора Синтаксиса – «Путешествие доктора Синтаксиса в поисках живописного» – публиковалась в газетах в 1812 - 1821 гг. и является хронологически первым образцом настоящей графической прозы.

Большой вклад в развитие комиксов внёс немецкий иллюстратор Вильгельма Буша (1832-1908), автор детской книги в стихах о домашних птицах "Макс и Мориц" (1865), в которой рисунки обладают самостоятельной повествовательной функцией.

В этом же жанре начинает работать швейцарский педагог, график и новеллист Родольф Тепфер. Тепфер преподавал в пансионе и, чтобы ученики лучше запомнили материал, разработал литературу в эстампах – забавные рассказы с картинками и текстом.

В 1814 году японский мастер цветной ксилографии Кацусика Хокусай создал первую серию работ, названных им «мангой» (японские комиксы). Настоящий комиксный бум начался в США на рубеже 1920-1930-х годов и был спровоцирован эпохой Великой Депрессии. В XX веке комикс стал одним из популярных жанров массовой культуры. К этому времени комиксы утратили комичность, за которую получили название. Основным жанром комиксов стали приключения: боевики, детективы, ужасы, фантастика, истории о супергероях.

В конце прошлого века большую популярность приобрели азиатские жанры комикса: японская манга, китайская маньхуа и корейская манхва. Такие комиксы чаще всего черно-белые и читаются справа налево (за исключением корейских).

- Манга рациональна, несмотря на свой захватывающий сюжет. В центре событий нередко оказываются школьники, которым предстоит пройти через жизненные невзгоды, решить свои психологические проблемы. На основе сюжетов манга снимаются мультфильмы (аниме).

- Маньхуа непредсказуемы, динамичны. Их трудно объяснить с точки зрения логики. Героями, в основном, являются взрослые люди.

- Манхва повествует о положительных, но социально незащищенных героях. Например, о бедных стариках, которые не могут постоять за себя. Этот вид комиксов широко представлен в глобальной сети, так как выпуск книг правительством не финансируется.[8]

В начале XXI века комиксы получили новое воплощение за счёт новых компьютерных технологий, используемых при раскрашивании комиксов, а также целого ряда талантливых художников, таких как Эшли Вуд, Тодд Макфарлейн, Сэм Кит, Паоло Ривера, Грег Капулло, Умберто Рамос, Джузеппе Камунколи и др. Комиксы стали не только рисовать карандашом, но и писать маслом, а также комбинировать первое и второе в сочетании с графическими цифровыми технологиями [9].

Во времена СССР комикс не был распространён. Небольшие комиксы на русском можно было найти в детских и юмористических журналах. Но в целом явление считалось "чуждым" советскому народу. Ситуация изменилась в девяностые годы. Появились первые журналы, печатающие комиксы отечественных художников, ориентированные на взрослую аудиторию [8].

Первые комиксы для детей появились с диснеевскими героями. Это серии историй «Микки-Маус», «Утиные истории», «Микки-детектив», «Черепашки-ниндзя», которые неустанно спасают Землю от суперзлодея Шредера и его прихвостней.

С течением времени появляется всё больше комиксов по мотивам фильмов и мультфильмов. В 1997 году выходит серия «Звёздные войны: Новая надежда», публикуются истории в картинках о похождениях именитого археолога Индианы Джонса. Неугомонные Том и Джерри также перебираются на страницы печатных изданий. Время от времени издаются сборники с историями о псе Скуби-Ду, семейки Флинстоунов, Друпы.

С начала нового тысячелетия комиксы в России выходят уже на постоянной основе. Ведущее место занимают супергероические серии компании Marvel о Человеке-пауке, Фантастической четвёрке, Росомахе и других известных персонажах.

Настоящий бум комиксов на русском начался в середине 2010-х годов и продолжается до сих пор. Открываются специальные издания и магазины, переводятся иностранные графические романы, организовываются фестивали ("КомМиссия", ComicConRussia, ComiXfest и др.) [10].

### **3.3. Классификация комиксов**

Масштабные исследования этого жанра ученые начали в 60-х годах прошлого века. Множество серьезных работ посвящены поиску ответов на вопрос, что такое комикс. Рассматриваются особенности визуального языка,

техник, способов кадрирования, стилей. И, конечно же, разрабатываются различные классификации.

По объему комиксы делятся на следующие виды:

- стрипы (вмещают в себя несколько кадров, чаще всего печатаются в газетах и журналах);
- классические комиксы, имеющие более сложную композицию и печатающиеся с известной периодичностью;
- графические романы с серьезным законченным сюжетом, содержащие более 50 страниц.

Для рисованных историй нет тематических ограничений. В последнее время комиксы все чаще встречаются на страницах учебников и научно-популярных книг. Иллюстрированный текст помогает читателю легче и полнее усвоить новую информацию.

В зависимости от читательской аудитории выделяют следующие комиксы:

- для мальчиков (фантастика, приключения, сражения);
- для девочек (школьные истории, первая любовь);
- молодежные (темы взросления, влюбленности);
- женские (взаимоотношения противоположных полов);
- взрослые (политика, экономика, история, культура и т.д.) [10].

### **Выводы по главе 1:**

1. Нами были рассмотрены разные определения понятия «комикс». Комикс - отдельный жанр литературы, который имеет свою специфику. Исследователи предлагают разные толкования понятия «комикс», которые, в основном, сводятся к определению жанра как серии картинок, в которых рассказывается какая-либо история, в сопровождении подписей. В своей работе мы опираемся на определение Скотта Макклауда. К сожалению, ни одно из определений не затрагивает языковые особенности комикса.

2. Традиция рассказов в картинках восходит к XVIII веку, однако только в XX веке комиксы стали активно развиваться как жанр.

3. В настоящее время не существует единой классификации комиксов. Исследователи предлагают разные виды классификаций, каждая из которых основывается на каком-то определенном признаке.

### **Глава 2. Языковые особенности комикса «Garfield».**



Прежде чем анализировать лексико-грамматические особенности языка комикса, хотелось бы сказать о том, как появился данный комикс и какие герои в нём представлены. Автор комикса является Джим Дэвис, который связал свою жизнь с комиксами в 1969 году, когда стал ассистентом Тома Райана, создателя комиксов «Tumbleweeds» («Перекаати-поле»). В 1972 году Дэвис придумал свой собственный комикс, главным героем которого стала кошка по имени Гнорм. Комикс просуществовал пять лет, но особого успеха не имел. 19 июня 1978 года вышел новый комикс Дэвиса про кота Гарфилда. Кот назван в честь бабушки автора, Джеймса Гарфилда Дэвиса. А самого деда назвали в честь президента США Джеймса Гарфилда.

Автор стремился создать запоминающегося персонажа, который бы мог понравиться сразу всем, поэтому главный герой Гарфилд - рыжий циничный кот, лентяй, эгоист и фанат лазаньи, ненавидящий понедельники и от выпуска к выпуску по-разному воспринимающий хозяина Джона. Джон Арбакл - карикатурист, как и Джим Дэвис, и ему все время не везет. Героями комикса также являются жизнерадостный пёс Одди, подруга Джона Лиз.

Комикс про кота Гарфилда рассчитан на детскую аудиторию, несмотря на то, что там содержатся сатирические и ироничные моменты, которые сохранены в русском варианте комикса.

- Instead of making a list of things I want for my birthday... I made a list of things I don't want («И что я буду мучиться и изводить гору бумаги и писать список, чего я хочу на день рождения?! Проще написать, чего я не хочу!»).

- Raisins? («Изюм?»)

- Garfield! Get out of that bed! Where's your sense of wonder? Where's your sense of adventure! («Хватит спать, Гарфилд! Хоть бы посмотрел на мир! Где твое чувство прекрасного!»)

- They ran off with my sense of humor («Там же, где и чувство юмора!»)

## **2.1 Лексические особенности**

Анализируя в целом лексику языка комикса как жанра, стоит, прежде всего, отметить её широкий диапазон: в комиксе встречаются слова, относящиеся ко всем стилям и к самым различным областям, в зависимости от сюжета и замысла автора. Несмотря на это, в комиксах практически отсутствует абстрактная лексика, так как в них почти не встречаются отвлечённо- философские размышления. Используемая лексика всегда связана с конкретным событием и

направлена на описание действий, иллюстрируемых соответствующим рисунком кадра.

Проводя исследование, можно выявить закономерность, что само название комикса не переводится, а остается таким же, как и в языке оригинала. В названии уже говорится, о чем или о ком пойдет речь в комиксе, оно содержит главную смысловую нагрузку. Поэтому чтобы русские читатели воспринимали комикс так же, как его восприняли носители языка- оригинала, необходимо всего лишь подобрать нужные эквиваленты. Исследуемый мной комикс переводятся следующим образом - «Гарфилд».

Для общения Гарфилда с другими героями комикса используется филактер в виде «облачков»□.

Филактер - это фигура, которая используется в комиксе для передачи слов или мыслей персонажа. Именно в филактере заключается основной текст комикса. Он показывает, кто и что говорит или думает. Он может быть разной формы, что тоже несет дополнительную информацию [11].

У этого элемента много и других названий:

- 1) спич-баббл или просто баббл (транслитерация англ. Speech bubble),
- 2) пузырь (прямой перевод англ. speech bubble),
- 3) облачко (здесь, скорее, в основу легла форма филактера, передающего мысли героя),
- 4) текстовый баллон (этот вариант названия филактера нравится многим русским создателям комиксов),
- 5) выноска (это чуть более широкое понятие; выноской может быть любой поясняющий текст).

В комиксе присутствуют сокращенные слова:

Jon: Garfield! That's beautiful! WE'LL GO ON THE ROAD. WE'LL MAKE A MILLION! WE'RE RICH! (Гарфилд, как великолепно! (Мы отправимся в турне. Мы заработаем миллионы. Мы богаты!))

Jon: Get off the piano, Odie. You're making too much racket. And you... (Слезай с пианино, Оди. Ты производишь слишком много шума.)

Jon: Let's go look at new furniture, Garfield. Gee, this sofa's nice. (Давай поглядим на новую мебель, Гарфилд. Ух ты, такой славный диванчик.)

## **2.2 Грамматические: морфологические и синтаксические особенности**

В тексте комикса широко используются такие стилистические средства как эпитеты, метафорические сравнения, звукоподражания, повторы, широко

используются лексика различных стилей. В комиксах можно передать любой звук и чувство. Делают это обычно с помощью слов-звукоподражателей. Их как рисуют от руки, так и воспроизводят с помощью компьютера. В анализируемом нами комиксе мы встречаем следующие звукоподражания:

tic – тык (Гарфилд ведет дневник питания, нажимая на клавиши компьютера);

sigh -возглас, выражающий скуку: December 26<sup>th</sup> is the second-saddest day of the year. Эх, 26 декабря – второй по унылости день в году;

hammer – тук -тук (звук стучащего молотка;

хо-хо-хо – злобный смех;

bark! yip! - гав! тьяв!; dig – dig – копать (зарывать кость);

dingle – динь-динь (звонит мелодия);

slam- хлопать дверью;

tick - tock – тиканье часов(приложение 1, рис. 1, 2).

В комиксах преобладает разговорный стиль, который настолько приближен к реальности, что воспроизводит практически все звуки типичной речи героев. В комиксе о коте Гарфилде, помимо звукоподражаний, встречается частицы и междометия:

Hey! Great! Well, hmmm(колебание);

oops – осознание ошибки, сотворенного зла, причинения ущерба.

В комиксах практически каждая страница насыщена действиями. В сообщениях содержатся все главные идеи и мысли героев. Хотя пространство для текста ограничено, действия описываются подробно, предложения в комиксах полные.

Jon: Hi, Liz, it's Jon! What are we seeing tonight? (Привет, Лиз, это Джон! Что сегодня

смотрим?

Liz (from phone): I picked a monster movie. Я выбрала фильм с монстрами.) (приложение 1, рис.3)

Нередко в предложениях отсутствуют глаголы, вспомогательные глаголы, местоимения:

- Nope, still can't sleep. (Нет, все еще не могу уснуть) Пропущено личное местоимение I (Я)

Jon: Know the best part about Christmas shopping online? No lines, and no waiting! «Processing order». (Знаешь, что самое классное в онлайн-шопинге на рождество? Никаких очередей, никакого промедления!) (Приложение 2, рис. 1.) В

этом предложении отсутствует вспомогательный глагол Do и подлежащее You, выраженный местоимением.

### 2.3. Графические и фонетические особенности

Наглядность комиксов – это их преимущество перед другими литературными жанрами, открывающее разнообразие выразительных средств, чем авторы издательства непременно пользуются. Часто текстовые сообщения комикса носят комедийный характер, в комиксах практически нет каких-либо графических и языковых границ. Различные вставки и знаки являются особенностью комикса «Garfield». Самое распространенное средство графического выражения текста – это выделение слов жирным или разноцветным шрифтом. Обычно этот приём используется для подчеркивания главного смысла. Такой шрифт используется для обращения внимания на особенные слова: имена собственные, слова, особенно выделяющие героя или просто слова, придуманные персонажем или автором комикса. Waaay better. (Приложение 2, рис. 2)

Кроме этого в комиксе «Garfield» мы наблюдаем различные вставки и знаки. Эмоции персонажей, такие как удивление, радость, разочарование выражаются знаками!/? или!/? Слова автора всегда заключены в прямоугольную выноску (Приложение 1). В комиксе для передачи информации активно используются диалоги. Классифицировать диалогические единства можно по содержанию выполняемых ими функций: побудительные (инициирующие); реактивные (реагирующие); реактивно-побудительные (реагирующие) иницирующие комбинированного характера. Связывая реплики, авторы комиксов используют подхват, который развивает диалог дальше, содержит новое сообщение, которое иногда иронически опровергает первое:

John: Well, Garfield (Ну, Гарфилд)

John: What do you think of camping so far? (Что ты думаешь о таком дальнем походе?)

Garfield: I don't know (Даже не знаю)

Garfield: I've never been this far from the sandbox before. (Я никогда раньше не был так далеко от лотка с песком)

Jon: Come on, Garfield. Let's go jogging. (Пойдем, Гарфилд. Давай пробежимся.)

Garfield: Have a good time. (Счастливо.)

### 2.4. Особенности перевода средств художественной выразительности

Текстовая часть комиксов задействует большое количество языковых средств выражения, таких как ирония, восклицания, риторические вопросы, эмоциональные обращения, эпитеты, сравнения и другие. Широко применяются также жаргонизмы и выражения из уличного сленга. Таким образом, выполняется несколько функций: повествованию придается определенная динамика – скажем, в кульминационных моментах, герои комиксов широко используют восклицания, усиливающие эмоциональный накал, а в более спокойных частях сюжета применяют умолчания, художественные преуменьшения, делающие ход истории более спокойным и размеренным; повышается выразительность речи главных героев, формируется их индивидуальность, характер, настроение в определенный момент времени, что усиливает включенность читателя в сюжет и его увлечение происходящими в комиксе событиями.

Так, в комиксе «Garfield» мы находим очень много вопросительных и побудительных предложений с восклицательными и вопросительными знаками, риторические вопросы, что придает диалогам высокую эмоциональность.

John: Stop playing with the power seat, Garfield.

В этом предложении и возмущение и гнев от того, что Гарфилд играет ремнем безопасности в автомобиле.

John: Get your face off the windshield, Garfield (Гарфилд, убери лицо или отлепись от лобового стекла)

Garfield: What am I saying?! (Что я говорю?!)

Garfield: I must be going waka-waka! (Должно быть я схожу сума!)

Garfield: I'm not going to diet! I'm not going to exercise! (Я не собираюсь на диету. Я не собираюсь делать упражнения!)

Garfield: I'm fat, and I'm lazy, and I'm proud of it! (Я - толстый! Я – ленивый! И я горжусь этим!)

Много предложений, в которых используется ирония<sup>1</sup> и сарказм<sup>2</sup>. [12]

John: Well, Garfield, we survived another holiday season. Now all we have to do is survive another year. Or just today.

Garfield: Have I told you how much I enjoy these little pep talks?

Джон: ну, Гарфилд, мы выжили в эти праздники. Теперь всё, что нам надо - пережить следующий год. Или хотя бы сегодня

---

<sup>1</sup> 1. Тонкая, скрытая, насмешка. 2. Стилистический оборот, фраза, слово, в которых преднамеренно утверждает противоположное тому, что думают о лице или предмете.

<sup>2</sup> Язвительная насмешка, едкая ирония (замечание). [12]

Гарфилд: Я уже говорил, как люблю такие ободряющие разговоры?

Исследуемый нами комикс изобилует эпитетами, метафорами и сравнениями, которые конкретизируют описание, дополняя создаваемую воображением читателя картину новыми деталями, и усиливают эмоциональный эффект, создаваемый текстом.

Эпитеты<sup>3</sup>: Dinner humor – ресторанный юмор, casual Friday (Пятница, свободная форма одежды), innocent little mouse(невинная маленькая мышка), lightning lips(молниеносный рот); a warm television set(теплый телевизор)(приложение 3, рис. 1, 2)

Сравнения<sup>4</sup>: Garfield: When I get angry I just feel like slamming doors.

Coiling like a spring (напряженный как пружина);

Метафора<sup>5</sup>: Put the catburger out of its misery and eat it. (Перестань терзать котлету и съешь его.)

Для поддержания интереса читателя используются устойчивые выражения:

- The «late» Lyle was also eyeballing my lasagna. (Еще покойный Лайл положил глаз на мою лазанью.)

- Back to the drawing board (Начнём-ка с чистого листа)

В оригинале Джон говорит фразу «back to the drawing board». Буквально она означает «вернуться к кульману». Ну или к чертёжной доске. С другой стороны, эта же фраза является и устойчивым выражением «начать с чистого листа».

Можно отметить частое использование превосходной и сравнительной степеней прилагательных. Это придаёт значимости действиям или персонажам:

The best part (приложение 2, рис. 2.),

the world's largest balloon,

THE stupidest cat, not the brightest snowman (не самый сметливый снеговик),

smarter than a sock, happier, the good-looking one (самый счастливый),

Для того, чтобы дать читателю понять характер персонажа, используются антонимы<sup>6</sup>:

---

<sup>3</sup> Эпитет (греч. epitheton - букв. - приложенное), троп, образное определение (выраженное преимущественно прилагательным, но также наречием, существительным, числительным, глаголом), дающее дополнительную художественную характеристику предмета (явления) в виде скрытого сравнения. [13]

<sup>4</sup> Слово или выражение, содержащее уподобление одного предмета другому, одной ситуации- другой. [12]

<sup>5</sup> Переносное значение слова вторичное (производное) значение слова, возникшее на основе разных видов ассоциативных связей, посредством метонимии, метафоры и других семантических изменений. [13]

<sup>6</sup> [от греч. anti- против и onima – имя, название] Лингв. Слова, имеющие противоположное значение. [12]

Step outside – step inside;

New year, old me (Год новый, я – старый.)(приложение 2, рис.3, 4).

**Выводы по второй главе:**

1. Комикс как жанр отличается определёнными лексическими, грамматическими и другими языковыми особенностями, которые отличают его от других жанров литературы. С этой точки зрения можно сказать, что «Гарфилд» (“Garfield”) –комикс с набором типичных средств.
2. Из лексических средств следует отметить то, что в комиксе практически отсутствует абстрактная лексика, а преобладает конкретная. Для передачи мыслей и чувств героев используется филактер.
3. К грамматическим особенностям следует отнести обилие используемых звукоподражаний, частиц и междометий, которые помогают воспроизвести практически все звуки типичной речи героев. В данном комиксе используются неполные предложения, что характерно для разговорного стиля речи.
4. Комикс отличают особые графические средства, позволяющие сделать его более наглядным. Так, особенностью комикса «Гарфилд» являются разнообразные цветовые выделения, а также различные вставки и знаки.

## Заключение

В ходе написания работы цели и задачи, поставленные перед нами, были решены. В процессе работы были рассмотрены особенности текста комикса на примере «Garfield» все доступные нам выпуски. Мы отметили, что комикс - реальность современного общества из-за необычной подачи текста, ярких оборотов, наличия различных специфических, нехарактерных для других жанров текста выражений.

В заключении проведенного исследования мы сделали следующие выводы:

1. Определение понятия комикс менялось с течением времени. В настоящее время оно вышло за пределы своего первоначального значения и носит не только юмористический характер. Одним из самых точных определений комикса считается определение Скотта Макклауда.

2. Комикс как жанр стал популярным только в XX веке, однако история комикса, как считают исследователи, начинается гораздо раньше – в XVIII веке. Популярность комикса обуславливается красочностью, лаконичностью, динамичностью и доступностью для любой целевой аудитории.

3. В настоящее время не существует единой классификации комиксов. Исследователи предлагают разные виды классификаций, каждая из которых основывается на каком-то определённом признаке.

4. Нами были исследованы языковые особенности комикса Garfield. Спецификой комикса является то, что любые звуки, эмоции, настроение героев возможно воплотить в графической форме и передать читателю более точно. Графические и фонетические особенности заключены в выделенных словах, несущих главную мысль. Выделение жирным и разноцветным шрифтом отдельных слов является важным элементом комикса. Наличие звукоподражаний отличает рассмотренный нами комикс, они показывают реальную жизнь. Рисунки и разнообразные выноски также неотъемлемая часть комикса, без них теряется образность, яркость, динамичность сюжетной линии. Лексические особенности языка комикса связаны с филактером - фигурой в виде «облачков», которая используется в комиксе для передачи слов или мыслей персонажа. Именно в филактере заключается основной текст комикса. Морфологические и синтаксические особенности заключены в эмоциях героев, которые передаются не



только с помощью звукоподражаний, но и с помощью частиц, междометий и восклицательных предложений. Это такая же речь, как и в реальной жизни. Комикс — это отдельный жанр литературы, близкий к художественному и поэтому для него является естественным использование различных средств выразительности.

Таким образом, комиксы характеризуются особой языковой структурой, отличной от других жанров литературы. Наша гипотеза подтвердилась.

### Литература и источники:

1. <https://www.view-comic.com>
2. Ожегов, С.И.; Шведова, Н.Ю. Толковый словарь русского языка. Издательство: М.: ИТИ Технологии; Издание 4-е, доп.
3. Большая советская энциклопедия: в 30 т. / Гл. ред. А. М. Прохоров. — 3-е изд. — М. : Сов. энцикл., 1969 – 1978.
4. <https://www.ldoceonline.com>
5. Культура и культурология: Словарь / Сост. и ред. А.И. Кравченко. – М.: 2003
6. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство / С. Макклауд. – М.: Белое яблоко, 2016
7. Харитонов, Е. В "Девятое Искусство". (Историко-критический обзор фантастического комикса), 2004.
8. <https://www.syl.ru/article/365049/chto-takoe-komiks---opredelenie-osobennosti-vidyi-i-interesnyie-faktyi>
9. Ерофеев В.В. Комиксы и комиксовая болезнь. В лабиринте проклятых вопросов. Эссе. / В.В. Ерофеев. М., 1996. С. 430-447.
10. [https:// www.oldmirf.ru](https://www.oldmirf.ru) (сайт журнала «Мир фантастики». Автор: В. Шишкин)
11. <https://www.pikabu.ru>
12. Современный толковый словарь русского языка. Автор: гл. редактор С. А Кузнецов. Издательство: «Норинт», 2001. С. 21, 22; 248, 719, 786.
13. Большой энциклопедический словарь (БЭС) – универсальное справочное издание ... Автор: Главный редактор А. М. Прохоров. Издательство: Советская энциклопедия, Фонд «Ленинградская галерея» Год: 1993.
14. Выпуски комикса взятые из [веб страниц http://comicsgeek.ru/publ/37-1-0-1014](http://comicsgeek.ru/publ/37-1-0-1014), <https://www.gocomics.com/garfield/1978/06/19>
15. Выпуск 4, Август 2012, Лос-Анжелес, опубликовано: КаВООМ!

## Приложение 1

Рисунок 1. Гарфилд ведет дневник питания, нажимая на клавиши компьютера.

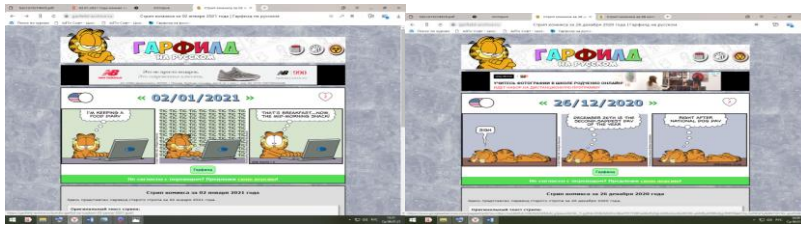


Рисунок 2. Возглас, выражающий скуку

Рисунок 3



Рисунок 5

Рисунок 4 Звук молотка



### Полный список звукоподражаний:

tic– тук (Гарфилд ведет дневник питания, нажимая на клавиши компьютера));

sigh - возглас, выражающий скуку;

hammer – тук - тук (звук стучащего молотка);

хо-хо -хо – злобный смех;

bark! yip! - гав! тьяв!

dig – dig – копать (зарывать кость);

dingle – динь-динь (звонит мелодия);

slam- хлопать дверью;

tick-tock – тиканье часов

rowl-uppp (урчание живота)

## Приложение 2

Превосходная степень прилагательных, придающее значимости действиям и персонажам. Рисунок 1.

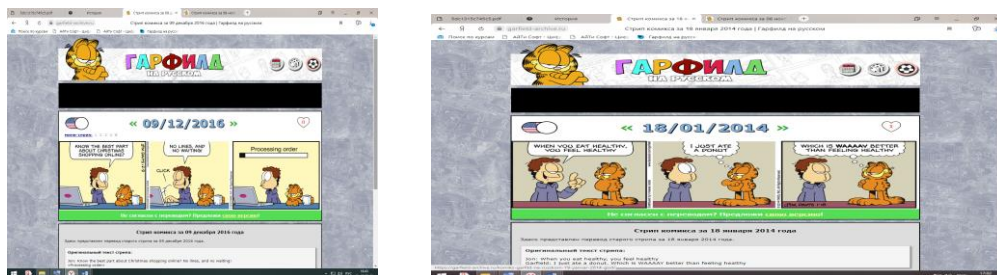
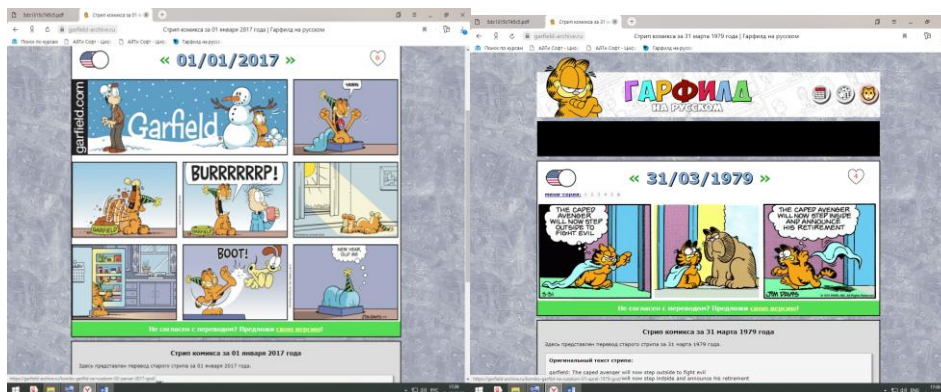


Рисунок 2. Один из стрипов, описание чувств и эмоций кота Гарфилда, выделенное жирным шрифтом

Использование антонимов для осмысления характера персонажа:

Рисунок 3

Рисунок 4



Междометия и частицы:

Hmmm... - колебание

Oops – осознание ошибки, сотворенного зла, причинения ущерба

At last! – наконец-то (нетерпение)

Oh, no! (реакция на случившееся)

Hello (обращение), Gee(ну вот)

Oh, my gosh! (О, мой Бог!)

Good boy! Okay (отлично)

Since (с), if (если)

Приложение 3

Использование эпитетов для эмоциональности:

Рисунок 1.

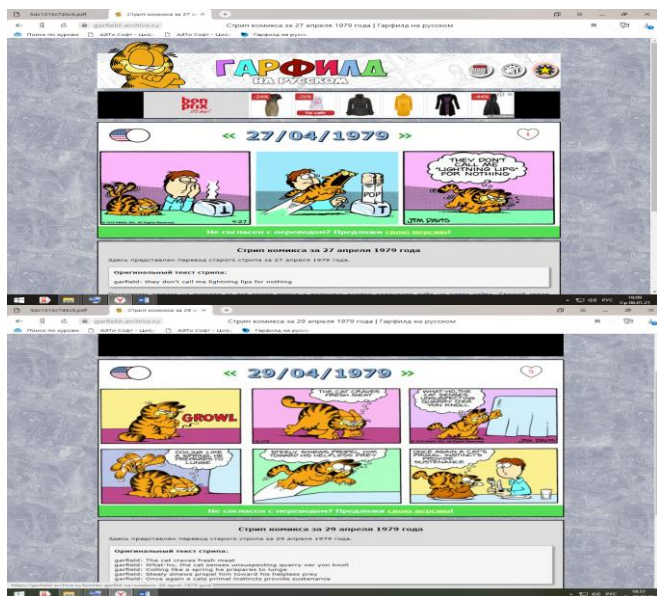


Рисунок 2.

**Полный список сокращений:**

Jon: Garfield! That's beautiful! WE'LL GO ON THE ROAD. WE'LL MAKE A MILLION! WE'RE RICH! (Гарфилд, как великолепно! (Мы отправимся в турне. Мы заработаем миллионы. Мы богаты!)

Jon: Get off the piano, Odie. You're making too much racket. And you... (Слезай с пианино, Оди. Ты производишь слишком много шума.)

Jon: Let's go look at new furniture, Garfield. Gee, this sofa's nice. (Давай поглядим на новую мебель, Гарфилд. Ух ты, такой славный диванчик.)