

Принципы акцентуации в авторских именах (на материале веб-комикса «Homestuck»)

Екатерина Яновна Сокол,

студент 3-го курса

Уральский гуманитарный институт

Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина,

Екатеринбург, Россия

katysok@e1.ru

Аннотация. Исследование посвящено выведению закономерностей в «интуитивной» постановке ударения читателями веб-комикса Эндрю Хусси «Homestuck». Материалами послужили имена персонажей веб-комикса, созданные автором специально в контексте своего произведения и не встречающиеся в иных медиапродуктах.

Ключевые слова: адаптация имен, веб-комикс, заимствованные слова, ударение, акцентуация, «Homestuck»

Благодарности: автор выражает благодарность научному руководителю, кандидату филологических наук, доценту Бортникову Владиславу Игоревичу за помощь в подготовке доклада и тезисов.

Principles of Accentuation in Occasional Names (Based on the “Homestuck” Webcomic)

Ekaterina Ya. Sokol,

Undergraduate Student of the 3rd year

Ural Institute for Humanities

Ural Federal University named after the first President of Russia B. N. Yeltsin, Ekaterinburg, Russia

katysok@e1.ru

Abstract. The report aims at finding out the patterns of readers’ “intuitive” stressing in unknown (invented) names. Based on the names of the characters of Andrew Hussey’s webcomic “Homestuck”, created by the author specifically in the context of his work and not found in other media products, there are drawn conclusions about the frequency, specificity of stress and accentuation in the

syllabic system of words unfamiliar to the human ear. An attempt is made to adapt the names to the language phonetic systems as familiar to the recipient.

Keywords: names adaptation, webcomic, borrowed words, stress, accentuation, “Homestuck”

Acknowledgments: The author expresses her utmost gratitude to Bortnikov Vladislav Igorevich — Candidate of Philological Sciences, Associate Professor for his help in preparing the report and theses.

В XXI в., в мире постоянной и непрерывной общемировой связи, новые слова переходят из языка в язык так быстро, что словари, даже электронные, не успевают угнаться за объемом информации. Соответственно, возникает проблема нормы произношения номинации, если обозначаемое явление не состоит из уже существующих в языке слов или словоформ. Такая проблема особенно актуальна для любителей чтения текстовых и графических романов: авторы, чувствуя свободу творчества, особенно ощутимую в плоскости интернет-пространства, часто выбирают для персонажей своего произведения имена, никогда не существовавшие ранее, т. е. придумывают их [1–4]. Такого принципа выбора имен придерживался и Эндрю Хасси, автор начатого в апреле 2009 г. и завершено в конце 2019 г. веб-комикса “Homestuck”. В данной занимательной для детального изучения лингвиста работе представлены персонажи-инопланетяне с анатомией, отличной от человеческой, живущие в собственной системе социума, отличающейся от земной. Соответственно, у инопланетян имеется и собственная система языка, письменности, особые имена, отличающиеся от имен человеческих. По словам автора, имена для своих героев он выбирал, вдохновляясь астрологией (знаки зодиака), астрономией (названия космических объектов, созвездий, звезд), мифологией (имена богов, героев), историческими личностями (имена актеров и иных деятелей искусства).

Поскольку происхождение имен персонажей искусственное, у читателя закономерно возникают осложнения касательно того, как произносить имена, например в устном обсуждении комикса. Автором произведения не было оставлено подсказок касательно верного произношения имен персонажей, и, соответственно, произношение имен часто становится предметом жаркого спора в среде читателей.

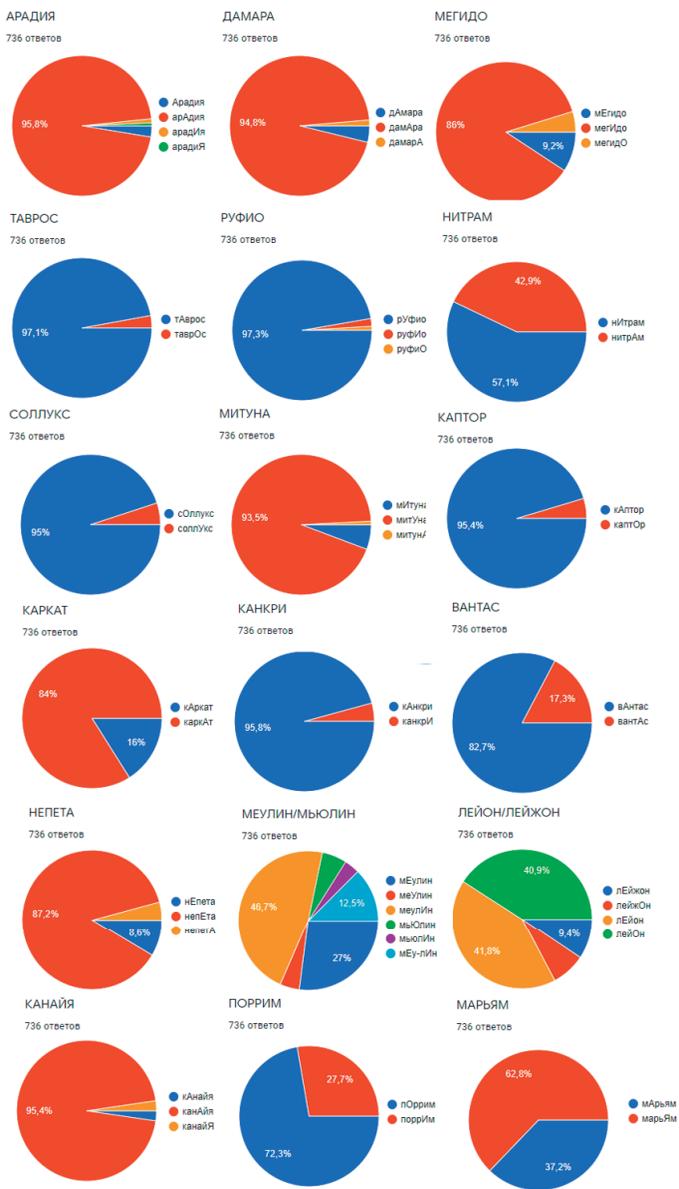


Рис. 1. Результаты исследования

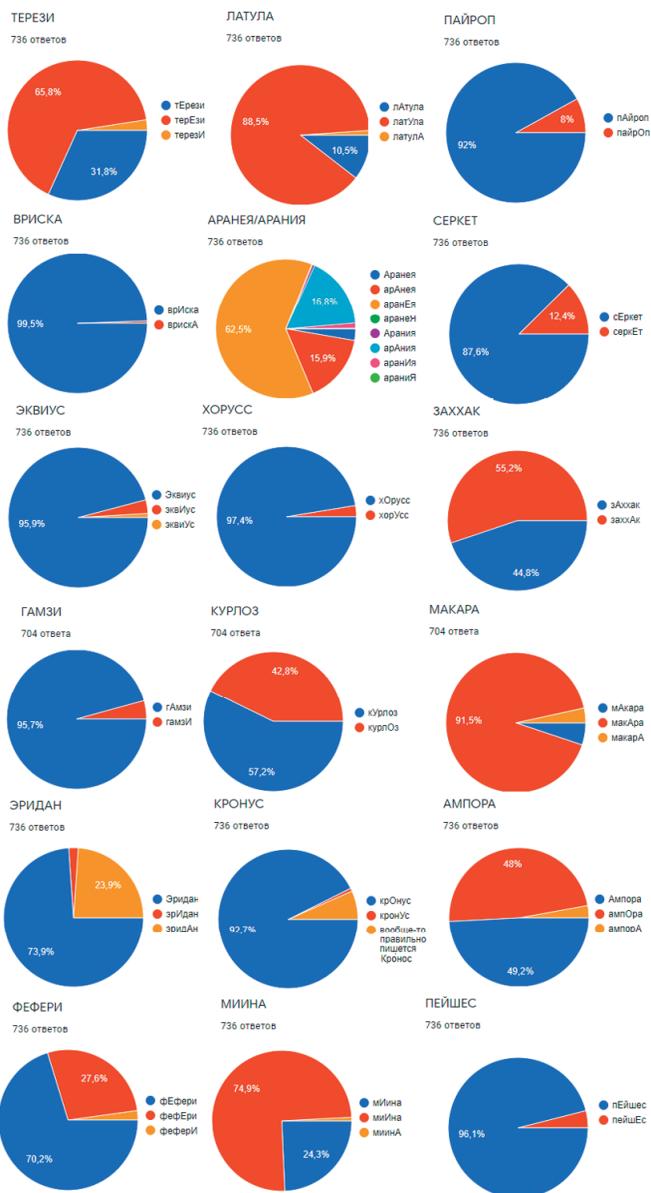


Рис. 2. Результаты исследования

С целью выявления и дальнейшего анализа принципов произношения имен у русской аудитории веб-комикса было проведено исследование, в котором респондентам предложено выбрать наиболее комфортный, приятный для слуха вариант произношения имени или фамилии конкретного персонажа. По результатам исследования были получены статистические данные, позволяющие сделать несколько интересных выводов о том, как русскоязычный читатель воспринимает результаты составления автором работы «синтетических» названий. Структура вопроса включала имя персонажа, имя родственника персонажа (нечто равное старшему брату или сестре в контексте веб-комикса) и общую фамилию двух указанных персонажей.

Исследование на практике показало принципы интуитивной постановки ударения в придуманных автором названиях. Имена персонажей воспринимаются читателем как слова, заимствованные из иностранного языка (см. результаты исследования на рис. 1 и 2).

Например, в именах, состоящих из двух или трех слогов, русскоязычный читатель делает попытку следовать лагинской традиции ударения [5] и ставить ударение на второй слог от конца слова.

Результаты исследования подтвердили гипотезу о попытке реципиента в первую очередь отнести незнакомое слово к знакомому языку. На основании полученных данных представляется возможным продолжить изучение данной темы более углубленно и детально.

Список источников

1. Айбулгина К. В., Сичкарь Т. В. Комиксы как симбиоз литературного и изобразительного искусства // Либер.-демократ. ценности. 2021. Т. 5, № 1. С. 1–7.

2. Леденева В. Е., Савочкина Е. А. Interactive Online-Comics: Vertical Context // Языки и литература в поликультурном пространстве. 2016. № 2. С. 88–95.

3. Фадеева Т. Е., Старусева-Першеева А. Д. Экспериментальные повествовательные стратегии в комиксах // Обсерватория культуры. 2019. Т. 16, № 5. С. 476–487.

4. *Savochkina E. A.* On-Line Comic as a New Genre of Multimodal Discourse and Means to Shape Public Opinion // Языки и литература в поликультурном пространстве. 2015. № 1. С. 202–207.

5. *Галинова Н. В., Доровских Л. В.* Латинский язык : тексты, упражнения, грамматические таблицы, словарь : учеб. пособие для студентов гуманитарных факультетов. Екатеринбург : УрГУ, 2005. 323 с.