

Комикс-культура как прецедентный мир русского рэпа

Т. В. Шмелева

Comics Culture as a Precedent World of Russian Rap

T. V. Shmeleva

Татьяна Викторовна Шмелева – доктор филологических наук, профессор; Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Российская Федерация

E-mail: szmiel@mail.ru

Статья поступила. 20.09.2023. Принята к печати: 30.09.2023.

Статья представляет собой опыт интерпретации русского рэпа в плане прецедентности. В качестве прецедентных рассматриваются тексты комикс-культуры – многочисленных англо-американских произведений, опубликованных в виде графических романов (комиксов), затем – кинофильмов, компьютерных игр, а также разнообразных визуальных материалов (рекламных постеров, плакатов) и пластиковых игрушек. В итоге в культурный оборот современного человека введен ряд вселенных, в которых действуют супергерои, их свиты и антагонисты, а также те, кого эти супергерои с их сверхъестественными способностями защищают. Показано, что прецедентный мир комикс-культуры в русском рэпе проявляется в ономастике и в рэп-текстах. Приведено около десятка имен рэперов и групп, никнеймы которых отсылают к рассматриваемой культуре, проанализированы мотивы их выбора, как это объясняют их носители, например, история никнейма Скриптонит. Анализ рэп-текстов позволил выявить те черты комикс-культуры, которые в виде прецедентных феноменов получают в них отражение, в том числе – хронотоп, круг персонажей и предметный мир. Показано, что их присутствие в текстах русского рэпа решает ряд стилистических задач, элементы прецедентного мира выступают в роли эталонов разнообразных свойств, качеств, атмосферы. Присутствие этого прецедентного мира в русском рэпе раздвигает его языковые и культурные горизонты, способствует реализации креативности, характерной для русских рэперов. Подчеркнуто, что комикс-культура как прецедентный мир сосуществует в русском рэпе наряду с другими культурными мирами – русской поэзии, античной мифологии, техники, спорта и др., что делает его отражением современной культуры и одновременно средством ее усложнения, многоголосия.

Ключевые слова: рэп, комикс-культура, прецедентность, ономастика, рэп-текст

УДК 81`373.2:81`42

Tatiana V. Shmeleva – Dr. Sci. in Philology, Professor; Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Velikiy Novgorod, Russian Federation

ORCID 0000-0003-4386-1671

Received: 20/09/2023. Accepted for publication: 30/09/2023.

The article represents an experience in interpreting Russian rap in terms of precedentality. The texts of comics culture are considered as precedents, namely numerous Anglo-American works published in the form of graphic novels (comics), then films, computer games, as well as various visual materials (advertising posters, placards) and plastic toys. As a result, a number of universes have been introduced into the cultural circulation of a modern man in which superheroes, their retinues and antagonists operate, as well as those whom these superheroes with their supernatural abilities protect. It is shown that the precedent world of comics culture in Russian rap is manifested in onomastics and rap texts. About a dozen names of rappers and bands are given, whose nicknames refer to the culture in question, the motives for their choice are analyzed, how they are explained by their bearers, for example, the history of the nickname Scryptonite. The analysis of rap texts has allowed to identify those features of comics culture that are reflected in them in the form of precedent phenomena, including the chronotope, the circle of characters and the objective world. It is shown that their presence in the texts of Russian rap solves a number of stylistic problems; elements of the precedent world act as standards of various properties, qualities, and atmosphere. The presence of this precedent world in Russian rap expands its linguistic and cultural horizons and promotes the realization of creativity characteristic of Russian rappers. It is emphasized that comics culture as a precedent world coexists in Russian rap along with other cultural worlds – Russian poetry, ancient mythology, technology, sports, etc., which makes it a reflection of modern culture and at the same time a means of its complexity and polyphony.

Keywords: rap, comics culture, precedent, onomastics, rap text

OECD: 6.020Y

V

Постановка проблемы. Проблема настоящей работы оказывается сопряженной с рядом лингвистических контекстов: один из них формируется изучением русского рэпа с позиций науки о языке, и в частности, лингвистической поэтики; другой, – исследованиями феномена прецедентности разного типа текстов, в частности, использующими понятие *прецедентный мир*; наконец, третий обращен к восприятию в российском обществе комикс-культуры, сформированной той частью американского кинематографа, которая восходит к комиксам как специфическим литературным произведениям 1920–1930 гг.

В предлагаемой формулировке – комикс-культура как прецедентный мир русского рэпа – проблему можно обсуждать в поисках ответов на такие вопросы: как в текстах русского рэпа проявляется комикс-культура в роли прецедентного феномена и как это характеризует культурные горизонты русского рэпа, его авторов и аудиторию.

Из конкретных задач, которые необходимо решать, приближаясь к решению поставленной проблемы, следует отметить такие:

определить круг маркеров, или знаков комикс-культуры, которые входят в прецедентуку русского рэпа, то есть составляют его прецедентный мир;

выявить локализацию присутствия этих знаков в русском рэпе – ономастика, тексты треков;

охарактеризовать способы и стилистические эффекты этого присутствия.

Актуальность поставленной таким образом проблемы видится в ощутимой потребности располагать знаниями о культурной природе русского рэпа, уже давно признанного важной частью современной российской культуры, о разнообразии проявления прецедентности в разных типах текстов, наконец, о взаимодействии национальных культур и его последствиях для поэтики рэпа. Можно отметить, что работа публикуется в год, когда отмечается юбилей рэп-культуры – 50 лет со дня первой рэп-вечеринки в Бронксе (<https://www.rap.ru/news/16212>; <https://dzen.ru/a/YtD8NcjlPkkPIPtG>), и на этом фоне немаловажно подчеркнуть значение этой культуры для современной русской словесности, неотъемлемой частью которой стало творчество русских рэперов.

Идея рассмотреть русский рэп в этом аспекте высказана В. Карпушкиным, им же сформирована основная выборка текстов для анализа, с ним обсуждался текст статьи на разных этапах его подготовки.

История вопроса. Постановка проблемы предполагает, что историю вопроса составляют исследования, в которых изучается, во-первых, комикс-культура в восприятии россиян; во-вторых, русский рэп с позиций лингвистики; в-третьих, проблема прецедентности; наконец, необходимо учесть непосредственных «предшественников» нашего исследования – работы о прецедентности русского рэпа.

Комикс-культура изучается в современной гуманитаристике как важная часть массовой культуры, главным образом молодежной [Сычев, 2011; Кульшан, Нарбут,

2021]. При этом говорится об узком и широком понимании комикс-культуры: первое имеет в виду англо-американскую, или атлантическую культуру, для которой характерна определенная графическая стилистика, антропология – супергерои и их контрагенты, логика развития сюжетов [Сычев, 2011, с. 100]; в широком понимании к комикс-культуре относят ее иные национальные версии – японскую мангу, европейское *bande dessinée* и др. [Там же]. Наиболее авторитетной в мировой культуре и значимой для русского рэпа оказывается атлантическая комикс-культуре, чем объясняется ее выбор для настоящего исследования.

Исследователи обращают внимание на то, что это культура многократного предъявления: первыми перед публикой предстали рисованные истории, или в другой терминологии – визуализированные рассказы, графические романы, популярные в 1920-1930-е гг., но берущие начало в первой половине XIX века; затем в 1985-1987 гг. начинается эпоха кинематографического воплощения комикс-культуры, выход на большие экраны, что сделало ее аудиторию гигантской, сформировало армию не только поклонников, знатоков, но и косплееров, переодевающихся в костюмы и перевоплощающихся в персонажи любимых комиксов, собирающихся на фестивали [Кульшан, Нарбут, 2021, с. 44-48]. К этому можно добавить, что культура воплощается в разнообразной печатной продукции, пластиковых игрушках, которые служат рекламе и развлечениям, компьютерных играх. В итоге никто уже не спорит с тем, что «влияние комиксов на культуру огромно, они и сегодня являются легко узнаваемым и захватывающим видом искусства ... Теперь комикс – неотъемлемая часть нашего культурного лексикона» [Там же, с.49].

Важно отметить, что культурный лексикон включает как вербальные, так и визуальные знаки: трудно представить человека, который не знал бы слов *супермен*, *супергерой*; имен Супермен, Бэтмена, Робокон... Что касается визуальных знаков, то можно привести одну, но, как кажется, выразительную деталь: памятник Александру Невскому в Великом Новгороде с развевающимся плащом в молодежном сленге получил прозвище Бэтмен: образ кинематографического героя стал эталоном при восприятии человека в плаще.

Литература о комиксах огромна, так, только в библиотеке РИНЦ по запросу «комикс» получаем более 1000 публикаций; графический роман – 195 публикаций. Все это, безусловно, заслуживает специального изучения. Однако для обсуждения поставленной проблемы в рамках научной статьи остановимся на сформулированных положениях, которые позволят прийти к ряду заключений.

Рэп как явление культуры привлекает внимание исследователей – культурологов, социологов, философов, лингвистов, о чем говорит количество публикаций о рэпе, размещенных в библиотеке РИНЦ, превышающее число 700. Если иметь в виду работы о русском рэпе и сосредоточиться на лингвистической проблематике, сконцентрированной прежде всего на текстах рэп-композиций, следует отметить такие важные моменты. Русский рэп стал культурой массового словесного самовыражения, для которой характерна автобиографичность, острота социального чувства и лингвоцентричность, в рамках которой культивируется креативное отношение к рэп-тексту, который воспринимается сегодня как наследник традиций русской поэзии [Шмелева, 2009; 2010; Карпушкин, Шмелева, 2011]. При

этом рэп-культура открыта иным культурам, и в целом склонна к многоязычию [Карпушкин, Шмелева, 2011]. Помимо треков, лингвистический интерес представляют комментарии и интервью рэперов, в которых часто эксплицируются их творческие принципы и культурные ориентации, тем более что для русского рэпа характерен высокий уровень культурной рефлексии, в первую очередь по поводу истории хип-хоп культуры и русского рэпа, места рэпа в современной культуре [Там же]. Именно это делает актуальным изучение рэп-текстов в аспекте прецедентности.

Прецедентность как феномен изучается в разных типах текста с опорой прежде всего на идеи Ю. Н. Караулова, который обратил внимание на такую характеристику языковой личности, как прецедентные тексты – такие, к которым человек неоднократно обращается в своей речи и которые присутствуют в ней в виде цитат, намеков, отсылок [Караулов, 1987, с. 216–217]. Высказанные в 1980-е гг., эти идеи конкретизированы в работах его последователей, при этом была создана типология прецедентных феноменов. Из конкретных, важно иметь в виду прецедентный текст, прецедентное имя; прецедентный феномен; а из обобщающих – прецедентный мир, который оказывается ключевым в настоящей работе. Его используют исследователи разных типов текстов, как видно из предварительного анализа работ [Сидорова, 2012; Кабанков, 2016; 2017; Повалко, 2022; Ремчукова, Кузьмина, 2022].

Из работ, непосредственно связанных с темой нашего исследования, следует указать статьи [Колесников, 2014; Климова, Муфазалова, 2021]. В первой из них поставлена проблема прецедентности в треках русского рэпа и показано разнообразие ее проявления; при этом отмечено, что прецедентные имена чаще всего используются в сравнениях, что позволяет представить его объект в культурных координатах. Интересно, что автор прибегает к эксперименту для выяснения того, насколько успешно прецедентность прочитывается слушателями, а также возможность рэп-текстов выступать в роли прецедентных текстов для рекламы и других дискурсов. Во второй работе исследуется баттл-рэп, выявляется роль прецедентности в стратегиях самопрезентации автора и дискредитации противника.

Обобщая результаты этих работ, можно сказать, что рэп-тексты русских авторов соотносятся с широким кругом дискурсов, которые служат для них источниками прецедентности: американская хип-хоп культура, русская поэзия, наука, спорт, техника... Важно, что среди этих дискурсов оказывается и комикс-культура; так, в баттле с Гнойным «Охххутігоп» использует компоненты прецедентного текста для приписывания себе доминантной роли в коммуникации:

Я знал, что Готэму нужна фигура Джокера / Но я сам себе режиссер – я тебя создал и снял / Я – Брюс Уэйн и Кристофер Нолан в одном... Да, ты – Джокер, но в моем рукаве» [Климова, Муфазалова, 2021, с. 798].

Таким образом, лингвистическая и культурологическая литература содержит достаточно информации, для того, чтобы сформировать понятийный аппарат исследования и осуществить его, опираясь на опыт изучения связанных с ним проблем.

Методология и методы исследования. Общий принцип изучения текстов в аспекте прецедентности – особый вид чтения, направленного на такое восприятие текста, которое предполагает не только извлечение закодированной в нем информации, но и опознание особых знаков, информирующих о других текстах, они и квалифицируются как прецедентные для данного текста. Такими знаками выступают отдельные слова, выражения, целые высказывания; они могут сопровождаться авторскими метакомментариями типа *по словам Пушкина, как сказал Лев Толстой*; а могут быть свободными от таких комментариев, и тогда исследователь полагается на «память» этих знаков о предшествующем тексте, где они были использованы. Специфика этой методологии в том, что она при отсутствии комментариев опирается только на знания исследователя. Впрочем, верифицировать свои подозрения по поводу принадлежности знака тому или иному тексту можно с помощью словарей цитат, конкордансов, интернет-библиотек, корпусов. В принципе заложенная автором прецедентность может быть не прочитана читателем и исследователем, во избежание чего важно использовать методы словарной верификации, корпусной лингвистики.

Поскольку для настоящей работы существенно не просто установить прецедентные знаки и их принадлежность к тому или иному тексту комикс-культуры, а увидеть за ними эту культуру как прецедентный мир, важно подчеркнуть обращение к методу реконструкции, характерному скорее для исторических исследований.

Материал для наблюдений в настоящей работе составили расшифровки рэп-текстов, опубликованные в интернете на сайте genius.com, где их размещают слушатели рэперов. Тексты используются в графической версии, в которой они присутствуют на сайте, без правки орфографии и пунктуации. При первом упоминании трека в скобках указывается год его создания, что позволяет говорить о времени присутствия прецедентного мира комикс-культуры в русском рэпе – это второе десятилетие текущего столетия.

Заранее можно сказать, что из авторов наиболее интересным в изучаемом аспекте оказался рэпер Jubilee (Джубили), чем объясняется преобладание его текстов в выборке.

Стоит отметить, что рассматриваемые прецедентные имена не фиксируются классической лексикографией, однако информация о них представлена на интернет-ресурсах, прежде всего в Википедии, которая в настоящей работе активно привлекается к интерпретации имен, что избавляет от необходимости указывать каждый раз конкретный интернет-адрес. Используется информация и со специальных сайтов rap.ru и flow.ru, что отмечается особо.

Анализ материала. Как было сказано при формулировке проблемы, поиск прецедентности намечено искать в рэп-ономастиконе и рэп-текстах.

Рэп-ономастикон

В целом значимость рэп-ономастикона для осмысления культуры русского рэпа доказывается в [Шмелева, 2009]. В нашем случае выявляется ряд таких фактов, и это прежде всего четыре популярных никнейма – *Герои комиксов, Скриптонит, Джубили, Гамбит*.

Самый прозрачный и говорящий для русского человека никнейм группы «**Герои комиксов**» из Владивостока, его объяснение находим в их треке «Прометей» (2017):

*А мы для рэп-гурманов – бакалея, но не вступаем в полемику.
"Герои Комиксов" – герои иного поколения.
Герои с рождения разобрали роли,
Мелькали фраки, роботы, сотни рокировок слов,
Чтобы был сломан слог. И мы другими стали вроде
При этом не потеряв основ.*

Видимо, самый известный никнейм рэпера из Казахстана Адила Жалелова – **Скриптонит**. В одном из интервью он так объяснял его происхождение: «Это из «Супермена» всё пошло. Мне нравилось слово *скрип*, я был Скрипом. Потом я вспомнил про криптонит и совместил» (<https://www.youtube.com/watch?v=VEm2QjPrILU>). Криптонит (англ. Kryptonite) – название вымышленного кристаллического радиоактивного вещества, фигурирующего во вселенной DC Comics; он составляет единственную немагическую слабость Супермена и других криптонцев, будучи способным оказывать на них воздействие, которое разнится в зависимости от цвета минерала. Благодаря популярности Супермена слово *криптонит* стало синонимом выражения *ахиллесова пята*. Визуальным подтверждением связи никнейма с комикс-культурой воспринимают тату со знаком Супермена на груди Адила.

В 2018 году он разграничил в своей работе два проекта – Скриптонит и Группа Skryptonite. Как можно понять из его комментария, это касается записи песен и проведения концертов. Так, концерты Группа Skryptonite – это бэнд из восьми человек и новые аранжировки, а концерты Скриптонита – это формат «рэпер + диджей» и выступление под минус (<https://the-flow.ru/news/scriptonite-vypustit-ep>). Таким образом, можно говорить о двойном присутствии слова из комикс-культуры в ономастиконе русского рэпа.

Jubilee (Джубили, Джуб) – никнейм Никиты Кондратенко из Петербурга. Он создает группу «Грехи Отцов» с Дмитрием Кузнецовым (никнейм **Гамбит**), которая к настоящему времени распалась. Что касается никнеймов, то они, очевидно, отсылают к комикс-культуре: Джубили и Гамбит – имена персонажей комикс-вселенной «Люди Икс». Гамбит (англ. Gambit) – это один из Людей Икс. Джубили (полное имя – Джубилейшен Ли) – одна из главных героинь мульт-сериала, кстати, в последней серии («Graduation Day») профессор Ксавье, прощаясь с X-Менами, говорит, что она олицетворяет будущее, что подчеркивает ее значимость.

Прецедентное имя Джубили присутствует в рэп-текстах. Примечательно, что если в треке «Murder» (2022) имеется в виду героиня, о чем говорят строки:

*«Меланхолия 2» всё ещё шедевр
А ты остаёшься всё такой же сумасшедшей
О мой бог, Джуб – бро фем
Но хочу, чтоб ты пила «Ибупрофен»;*

то в треке «Небо падает» (2019) референтом имени выступает автор – лирический герой и носитель ник-нейма, причем в его разных вариантах:

*Я фрешмен, я пришёл сюда искать друзей
Старый добрый неуклюжий **Джуб** опять в игре;*

*Теперь я сладко запел –
они запомнили мой никнейм
Джубиллионер, да, этот чувак на стиле.*

При этом он не отождествляет себя с героиней комиксов, а скорее противопоставляет себя ей:

*И у меня с юности комплексы
Я не красивый как та киса **Джубили из комиксов**
И если телка подошла на улице знакомиться
Я начал сомневаться в ее умственных способностях.*

Как показывают тексты рэпера, его никнейм не случаен, он неоднократно эксплицирует свое отношение к героине и в целом характеризует свой рэп через отношение к комикс-культуре, например, в треке «Темная Сторона» (2017):

*Тёмная сторона рэпа, словно другая планета
Я это хип-хоп из альтернативной вселенной.*

Здесь же речь идет о том, что это значит для рэпера – быть «из альтернативной вселенной», само это понятие набирает особую популярность в молодежной культуре благодаря комиксам. Правда, в треке говорится о том, что для рэпера это вселенная текстов, жанров, рифм, стиля, которые он преподносит в характерном для комикс-культуры криминальном свете: «убиваю MC» и так далее:

*Йоу, я не рэпер — я проект из секретных лабораторий
Я мутант, терминатор, пришелец, я полуробот
Я киборг, искусственно выведенная особь
Запрограммированный на убийства монстр
Етоји FM, Девятый Удел
На моём рэпе растут целые классы детей
И я учу их не тому как забивать свой штакет
А тому, как жить как человек
Йоу, тайная сторона хип-хопа, подземный лабиринт рэпа
Я твой гид по тем коридорам, в которых ты видимо не был
Я из той зоны, куда вы не привыкли заходить
Я убиваю MC, забирая стиль из могил
Открываю рифмы — запечатанные двери
У меня доступ в любой сектор этого жанра, я демон
Чё ты мне базаришь там, дегенерат с ютуба?
Плюс я звучу свежее вас, даже без автотюна, боу*

Таким образом, анализ никнейма Джубили показывает, что это имя выступает знаком глубокого погружения его носителя в комикс-культуры, оно неоднократно появляется в текстах и клипах рэпера, позволяя обозначить важные для него творческие и социальные позиции.

Кроме того, в этом ряду можно назвать никнеймы менее известных рэперов. Так, выступал в качестве диджея и записывался с Карандашом **DJ Superman**, что не требует комментариев; в никнейме **Donald D** читается отсылка к Дональду Даку, а в имени **Dredd** – к персонажу Судье Дредду из комиксов, который приобрёл широкую известность благодаря экранизации комикса с С. Сталлоне; никнейм **Харви Дент** напоминает о персонаже генерального прокурора Готэма, в последствие ставшем суперзлодеем Двудиким, врагом Бэтмана, а **Джедай** – о рыцарях-миротворцах со световыми мечами из эпопеи «Звёздные войны». Показательно, что про каждого из этих персонажей можно найти информацию в Википедии, что подтверждает их принадлежность к современной массовой культуре и значимость в ней.

Итак, почти десяток элементов рэп-ономастикона, часть которых находим и в рэп-текстах, включены в орбиту русского рэпа в качестве прецедентных имен персонажей – обобщенно (Герои комиксов) или конкретно (Джубили, Гамбит, Супермен, Дональд Дак, Дредд, Харви Дент, Джедай), в этот список входит и название вещества, отражающееся в никнейме Скриптонит. И это первые штрихи к портрету комикс-культуры как прецедентного мира в том виде, как она отражается в русском рэпе.

Рэп-тексты

Естественно ожидать, что, обратившись к текстам, можно увидеть этот мир более объемно. При этом стоит отметить, что группы, взявшие в качестве никнеймов имена с отсылками к комикс-культуре, оказываются наиболее последовательными в использовании таких знаков этой культуры. При этом важно реконструировать прецедентный мир в трех аспектах – его хронотоп, население и предметный мир.

Хронотоп понимается как единство пространственно-временных координат художественного конструкта, или, как это определено М. М. Бахтиным по отношению к роману, «слияние пространственных и временных примет в осмысленном и конкретном целом», имеющее «существенное жанровое значение». М. М. Бахтин подчеркивал, что в романе «время здесь сгущается, уплотняется, становится художественно-зримым; пространство же интенсифицируется, втягивается в движение времени, сюжета, истории. Приметы времени раскрываются в пространстве, и пространство осмысливается и измеряется временем» [Бахтин, 1975, с. 234].

Мир комикс-культуры известен как множество **вселенных**, самые знаменитые из которых – DC, Марвел. Надо сказать, что это урбанистическое пространство, и города имеют названия, как уже упоминавшийся город Готэм.

Показателен в этом отношении трек группы «Герои комиксов» «Мой личный Готэм» (2017), помещающий слушателя в атмосферу города, где обитает Бэтмен и все те, с кем он борется. Его пространство составляют брошенные дома, порт, берег, «кровью залив пропитан», заводы, которые упоминаются только в сочетании с копотью и смогом, катакомбы... В других треках, например, «Murder» (2022) Джубили

упоминается название психиатрической больницы, которое важно не для описания Готэма, а для сравнения с локусами лирического героя, но его происхождение существенно как часть представлений о городе:

*Этот Купидон, по ходу, видать, снайпер
Превратила нашу хату в Arkham Asylum*

Продолжая «реконструкцию» образа Готэма в треке «Героев комиксов», следует отметить, что его атмосфера создается звуками (ор, шепот, взрыв, «тишина и вдруг режут сирены») и дополняется негативными ощущениями холода, мрака, смрада, беды.

Таким образом, этот город оказывается локусом мрачным, враждебным, тревожным, опасным. Эта «атмосферность» позволяет с помощью вымышленных топонимов описывать состояние и лирического героя, как в том же треке, где город, как читают рэперы, «внутри меня засел двоичным кодом», что указывает на постижения этой атмосферы через компьютерные игры.

Прецедентность, таким образом, оказывается средством представления мира комиксов и одновременно состояния лирического героя, состояния его души и восприятия мира, о чем говорит лексика соответствующей семантики: «позор, стекают капли пота», «мы в шоке», «волной мороз по коже», «мрак в голове» и т.п. Его состояние «конвертируется» в визуальные впечатления: «вижу на берегу трупы кем-то убитых надежд», как само пространство «конвертируется» в представление об обстановке вечной опасности и страха.

Временной параметр вселенных комикс культуры – разнообразен, время действия фильмов переживается как синхронное восприятию кинозрителя, и действие многих фильмов не привязаны к реальному времени, но других – отнесено к будущему; так, Люди Икс участвуют в событиях, относимых к «минувшему будущему», Древнему Египту и к XIX веку. Предысторией связано с прошлым, точнее, Второй мировой войной происходящее в фильме «Капитан Америка. Первый мститель».

Конечно, хронотоп комикс-культуры заслуживает специального детального исследования, здесь же важно отметить, что знаки хронотопа присутствует в рэп-текстах как элементы прецедентного мира, и они служат не только представлению вселенных, но и для презентации ситуаций, в которых мыслит себя автор.

Население мира комикс-культуры, или герои комиксов составляют важнейшую часть прецедентного мира. Обращаясь к рассмотренному треку «Готэм», видим, что в нем упоминаются как обобщенные обозначения – *кто-то, нищие, копы, кукловоды*; так и имена собственные – **Мистера Фриза** и **Женщины-кошки**, **Бейна**, **Крока**, **Джокера**, **Гордона**, **Кобблпота**. В создание атмосферы опасности вносят свой вклад имена суперзлодеев, врагов Бэтмана – **Бейна**, **Крока**, **Джокера**, **Кобблпота**. И хотя полицейский «**Гордон за ним по пятам**», это общей картины не меняет. Список персонажей пополняется именем Робокота: в другом треке этой группы – «Наш рецепт» (2013) – звучит строка *Тут Робокота даже сдал б на цветмет дабы купить пивко*; правда, персонаж тут мыслится вне иных элементов культуры комиксов, хотя

для понимания силы чувств, описываемых в строке, надо понимать, кто такой Робокоп.

Вырастает этот список в треке Noize MC «Капитан Америка» (2013; автор трека признан в РФ иностранным агентом): *«монстры, зомби, стремные чудовища, злодеи, киборги, полиция и войска»*, которые бессильны...

В треках Джубили герои комиксов присутствуют обобщенно как «мутанты, пришельцы, полуроботы, киборги, запланированные на убийство монстры» («Темная сторона рэпа» (2017)). Показательно, что они все присутствуют в тексте как ипостаси автора, помещающего себя в «лабиринты рэпа». В других случаях с персонажами комикс-культуры автор сравнивает иных героев трека: *«Лёд моей души топят горячие школьницы / Их яркие трусы, как у персонажей комиксов»* («Авиарежим», 2016) – здесь имеется в виду такая характерная деталь внешнего вида классических киногероев, как трусы поверх верхней одежды, что все помнят хотя бы по внешнему виду Бэтмена или Супермена. Интересно, что герои комикс-культуры могут быть представлены вне мира комиксов, вышедшими в мир рекламы и нашей повседневности: Я вхожу как супергерой с постера, что за моей спиной (Там же).

Конкретно речь о героях комиксов идет в его треке «Дом, милый дом» (2013). Стоит отметить, что в клипе на этот трек Джубили в очках, похожих на очки Циклопа из Людей Икс, пародирует жесты профессора Ксавье, находится в комнате с большой коллекцией комиксов и демонстрирует их (то ли магазин, то ли его квартира), что позволяет отождествлять его с героями комиксов на основании визуальных признаков.

В соответствии с его никнеймом, Джубили не обходит вниманием женских персонажей, например, Гвендолин Стейси, которую неоднократно спасает Человек-Паук: строка «мы висим, как Гвен Стейси» отсылает к моментам, когда она висит на его паутине.

Однако главный герой его мира комиксов – Спайдермен / Человек-паук, он – в обоих вариантах обозначения – присутствует в размышлениях лирического героя о своей жизни, как в строках трека «Подземные люди» (2020):

*Я листаю «Спайдермена» в самолете на Москву.
Не узнать теперь, куда меня привел бы институт.
или о поведении других, как в треке «Murder» (2022):
Ты врешь снова, детка, и каждое твоё слово — фейк
Как **Человек-паук**, если под маской Том Холланд.*

К характеристике других привлекаются и имена иных героев комикса, иногда весьма неожиданно, как в треке «Небо падает» (2019):

*Ты тролль, как Дональд Трамп? Нет, ты **Дональд Дак**
Я сказал: «Твой альбом клёвый», так вот, я врал
Я ненавижу твою крЮ, твой альбом, твой стайл*

Дональд Дак – герой комиксов и мультфильмов «Утиные истории», характеризуется скупостью и эгоизмом. Кстати, этот пример говорит и о том, что население мира комиксов – это не только люди, он полон мутантов, сочетающих

человеческие и нечеловеческие черты. Так, Росомаха – человек-мутант, отличающийся нечеловеческой силой и способностью к регенерации, в строках из трека Джубили «Дом, милый дом» сопоставляется с лирическим героем: *Я вонзаю свои когти в позвоночник / Росомаха из X-Men'ов на моем фоне – котенок*. Коблпоту приписывается внешнее, а иногда и генетическое сходство с пингвинами (оттуда и его прозвище Пингвин). Крок – это человек-рептилия. Женщине-кошке в некоторых версиях приписываются сверхчеловеческие умения кошек или способность управлять кошками. О более мелких обитателях говорится в треке «Готэм», когда речь идет о «из мусорной кучи крысах, и тучами с крыши летучих мышах», которые, как известно, символ и «соратники» Бэтмана.

Уже упомянутый трек Noize MC «Капитан Америка» (2013) в этом отношении весьма показателен: в нем персонаж комикс-культуры не просто присутствует в тексте, используется для сравнения, сопоставления, характеристик, а служит заглавной и текстообразующей фигурой. Капитан Америка, как можно узнать даже из Википедии, – суперсолдат, «первый мститель», как называется первый в этом веке фильм о нем, – стал символом надежды на спасение и именно в этом своем амплуа становится героем анализируемого трека: представляется ситуация надвигающейся катастрофы, в которую включен лирический герой и из которой может найти выход только Капитан Америка, а тот – «не берет трубу», отчего возникает ощущение неотвратимости катастрофы. Правда, финал оставляет надежду: трубка взята, звучит первая реплика диалога.

В описании ситуации, которому отведены два куплета трека, используются знаки реалий и массовой культуры:

*Зомби грызут детей
Кровь из растерзанных тел допивает Дракула
Годзилла откусила руку Статуи Свободы с факелом.*

Во втором куплете обилие знаков комикс-культуры – обозначений прежде всего персонажей:

*Обрывки плащей и костюмов клочья
Кто уже только ни пытался помочь нам:
Супермена не собрать по кусочкам
Горит у обочины бэтмобиль раскуроченный
Продолжается кипишь адский:
Люди-Икс лежат в могиле братской
Мать-природа — тётя с юморком:
Мухи-мутанты вьются наддохлым **Человеком-Пауком**
Супергерои — ни фига не супер
Планете нужен мужик, а не жалкий хлюпик!
Жертва на жертве, труп на трупе
А абонент по-прежнему недоступен...*

Люди-Икс, Человек-паук, Супермен как знаки комикс-культуры помогают автору нарисовать картины полного разрушения и тотальной гибели, противостоять

которой не могут герои, которые пытались, и от них остались лишь «обрывки плащей и костюмов ключья». Реальность сложнее даже самых острых комикс-фильмов, «супергерои – ни фига не супер» ... А в припеве повторяется безответный призыв о помощи.

Итак, в русском рэпе прецедентно укоренились почти полтора десятка персонажей комикс-культуры, использование обозначений и имен которых решает различные смысловые задачи – погружения в мир комиксов, характеристик ситуации, автора-лирического героя и других участников событий. Анализ их присутствия в рэп-текстах говорит о том, что они стали такими же общеизвестными знаками, как, скажем, персонажи хрестоматийных произведений отечественной литературы.

Предметный мир художественной системы – один из аспектов изучения поэтики литературных произведений, достаточно вспомнить идеи А. П. Чудакова о предметном мире Чехова [Чудаков, 1971].

Естественно, что на первом плане предметного мира комикс-культуры оказывается то, что связано со сверхъестественными способностями персонажей. Так, уже шла речь о веществе *криптонит* в комиксах о Супермене; в другой вселенной важный предмет – *бэтмобиль*, который «горит у обочины раскуроченный» в треке «Капитан Америка» Noize MC. Другие предметы служат приметам опасности: *доза, за которую убьют; ствол; канализационный люк, который может стать знаком последнего пути; таймер, который «тикает прям под аккорды пульса»* ... (все это детали из трека «Мой личный Готэм»). Эта часть предметного мира оказывается знаками атмосферы опасности и страха, которая создается при описании города другими средствами.

В завершение следует сказать, что в качестве прецедентных имен в рэп-текстах выступают не только элементы комикс-культуры, но и сами ее тексты, естественно, кинотексты, как в треке Джубили «Депрессняк» (2022), где они представлены в перечислительном ряду явлений, составляющих сюжеты каждодневных новостных лент, а значит, часть ежедневного быта, рутины:

*Раньше ритуально бегал чекнуть холодильник
Щас бесцельно обновляю ленты, скролю Твиттер
Но там всё те же оливье, коронавирус
В центре города стрельба, кетчуп, джем из земляники
Обвал битка, голый зад, прошлогодний сыр
Афганистан, молоко, кефир, кого отменить
Онлифанс, новости о пытках, йогурт, огурцы
Офисные обыски, картофель фри, окрошка, щи
Полуфабрикаты, порно в телеграме
Ролы маки, **новый ролик Marvel**, розыгрыш за лайки
Ах, всё по-старому, хлопнул экран, гашу дверь
Кстати. надо чекнуть, чё там нового. А вдруг есть?*

Кинотексты в треках присутствуют, как видно из строк того же автора, введенные через имя актера-исполнителя роли героя комиксов:

*Ты врѣшь снова, детка, и каждое твоѣ слово — фейк
Как Человек-паук, если под маской Том Холланд,*

где имеется в виду третий исполнитель роли Спайдермена вселенной Марвел. В треке «Murder» упоминается режиссер фильмов «Бэтмен против Супермена» и «Лига Справедливости» **Зак Снайдер**.

Интересно, что в рэп-сообществе ценятся и литературные комиксы. Так, известно, что Джубили коллекционирует такие книги, отдельные экземпляры которых могут стоить очень дорого. Этот факт получает отражение в его треках, например, в «BRNNNG» (2017):

*Ты понтуешься «Джорданами» за 6 штук?
Господи ты боже
У меня есть комиксы дороже
Я в любимых кроссах
Цепи, джинсы, кожа
Не ведись на шмотки
Я тот же тип с района
Помню всех типов
Кто со мной был со школы
Помню их домашний
Номер телефона*

Здесь под Джорданами имеются в виду кроссовки фирмы Nike, линейка Air Jordan. Импортным «шмоткам» противопоставляются тексты комиксов, привычная одежда и старые друзья (настолько старых, что помнишь их номера домашних телефонов). Значимость комикс-культуры для героя фиксируется нахождением ее артефактов в перечислительном ряду истинных ценностей.

Результаты анализа. Анализ показал, что небольшой круг текстов русского рэпа позволил, во-первых, убедиться в том, что комикс-культура оказывается его прецедентным миром; а во-вторых, реконструировать этот прецедентный мир, в рамках которого удалось увидеть хронотоп и персонажей, предметы, а также сами произведения этой культуры. Это первый результат исследования.

Вторым результатом можно считать выявление того, с какой целью вводится прецедентный мир комикс-культуры в рэп-тексты. Представляется, что эту цель можно обозначить как обращение к эталону: обозначение элементов мира комикс-культуры используются в тексте для представления иных реалий, в том числе самого автора через отождествление, противопоставление, сравнение с героями комиксов, которые стали эталонами силы, героизма, опасности и т.п. Так, описание переживаний лирического героя трека «Мой личный Готэм» группы «Герои комиксов» строится как изображение города страха и беды, как он видится авторам из фильмов или компьютерных игр. Эталонность персонажей или предметов мира комикс-культуры создается их широчайшей популярностью и многократностью предъявления в разных форматах – печатном, кинематографическом, игровом, игрушечном.

Выводы. Итак, приведенные факты и их интерпретация в плане прецедентности позволяет прийти к ряду выводов.

Прежде всего, следует заключить, что присутствие знаков комикс-культуры в русском рэпе свидетельствует о его включенности в глобальный культурный контекст, объединяющий носителей самых разных национальных культур одного поколения.

Прецедентный мир комикс-культуры представляет собой множество вселенных, во многих из которых русские рэперы находят созвучные им идеи, настроения, персонажей, что служит основанием для включения их в тексты, которые становятся глубокими по невыраженному явно содержанию и соотносятся с контекстом мировой массовой культуры.

При этом важно отметить, что обращение к миру культуры комиксов не означает «закрытия» иных миров, о чем говорит использование других прецедентных имен. Так, в анализированном треке Джубили «Murder» используются имена *Купидон* как знак античной культуры, составляющей неотъемлемую часть современной европейской; *Битлы*, *Око Йоно*, *Леннон* – как знаки европейской музыкальной культуры второй половины прошлого века.

Следует особо подчеркнуть, что прецедентный мир комикс-культуры существует и не отдельно от миров русской культуры, часто сплавляется с ними, о чем говорит, прежде всего, такой факт: прецедентность мы вычитываем из текстов, написанных на русском языке, имена некоторых героев существуют в переводе (*Женщина-кошка*) или «двуязычно» – на языке оригинала и в переводе (*Человек-паук / Спайдермен*). Об этом же говорит, в частности, строка из трека «Готэм» группы «Герои комиксов»: *на душе скребет Женщина-кошка*; здесь русифицированное наименование героини комикса «накладывается» на русскую идиому *кошки скребут на душе* с семантикой ‘кому-либо очень грустно, тоскливо, тревожно’ [Федоров, 2008, с. 319]. Этот факт, который, конечно же, нельзя считать единственным, говорит о креативном отношении русских рэперов к элементам комикс-культуры и их языковому воплощению в треках в пространстве многоязычия.

Разумеется, обсуждаемая проблема не решена в этой работе окончательно, скорее она поставлена, и продемонстрированы возможности ее решения, что нельзя не считать одной из перспектив изучения русского рэпа, с одной стороны, и комикс-культуры в аспекте ее влияния на русскую словесность, с другой.

Литература

References

- Бахтин, М. М. (1975) *Вопросы литературы и эстетики*. Москва: Художественная литература. URL: http://www.chronos.msu.ru/old/RREPORTS/bakhtin_hronotop/hronmain.html
- Кабанков, А. И. (2016) Прецедентный мир как разновидность медиаконцепта (на примере прецедентного мира В. Высоцкого). *Вестник Томского государственного педагогического университета*, 3, 29–32.
- Кабанков, А. И. (2017) Дискурсивная эволюция прецедентного мира В. Высоцкого в новых медиа и «чужие» тексты. *Коммуникативные исследования*, 3(13), 80–88.
- Караулов, Ю. Н. (1987) *Русский язык и языковая личность*. Москва: Наука.
- Карпушкин, В. Г. Шмелева, Т.В. (2011) Русский рэп как текст. «Образ мира в слова явленный...»: сборник в честь 70-летия Профессора Ежи Фарыно. Польша. 605–614.
- Климова, М. А., Муфазалова И.В. (2021) Потенциально прецедентные феномены в рэп-баттлах. *Коммуникативные исследования*, 8(4), 790–809. DOI: 10.24147/2413-6182.2021.8(4).790-809
- Колесников, А. А. (2014) Особенности использования прецедентных имен в рэп-дискурсе. *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика*, 5, 66–71.
- Повалко, П. Ю. (2022) «Прецедентный мир» Достоевского в постмодернистской парадигме современного текста. *Медиалингвистика: материалы VI международной научной конференции*, Санкт-Петербург, 30 июня – 02 июля 2022 года. Санкт-Петербург: Медиापир. 9, 438–441.
- Ремчукова, Е. Н., Кузьмина, Л. А. (2022) «Прецедентный мир» Ф.М. Достоевского в социокультурном и игровом поле» современных медиа. *Вестник Российского университета Дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика*, 13 (1), 45–67. DOI: 10.22363/2313-2299-2022-13-1-45-67
- Сидорова, В. В. (2012) Прецедентный мир Дж. Р. Р. Толкина в политическом дискурсе американских и российских СМИ. *Политическая лингвистика*, 3(41), 170–177.
- Сычев, И. Ю. (2011) Герой комикса и герой комикс-культуры. *Челябинский гуманитарий*, 4(17), 99–103.
- Федоров, А. И. (2008). *Фразеологический словарь русского языка: около 13000 фразеологических единиц*. 3-е изд, испр. Москва: Астрель.
- Чудаков, А. П. (1971) *Поэтика Чехова*. Москва: Наука.
- Шмелева, Т. В. (2009) Русский рэп как пространство языкового креатива. *Лингвистика креатива: коллективная монография*. Под редакцией Екатеринбург: Изд-во УРГПУ. 176–193.
- Шмелева, Т. В. (2010) Рэп-текст как новая реальность русской словесной культуры. *Русская речь в современных парадигмах лингвистики = Russian speech in the contemporary paradigm of linguistics: материалы Международной научной конференции*, Псков, 22–24 апреля 2010 года. Псков: Изд-во ПГПУ. 2, 158–163.
- Bakhtin, M. M. (1975). Forms of time and chronotope in novel: essays on historical poetics. *Questions of literature and aesthetics*. Moscow: Khudozhestvennaya Literatura Publ. 234–407. Retrieved from http://www.chronos.msu.ru/old/RREPORTS/bakhtin_hronotop/hronmain.html. (In Russian).
- Chudakov, A. P. (1971). *Chekhov's Poetics*. Moscow: Nauka Publ. 291. (In Russian).
- Fedorov, A. I. (2008). *Phraseological dictionary of the Russian literary language: about 13,000 phraseological units*. 3rd ed., rev. Moscow: AST: Astrel Publ. 878. (In Russian).
- Kabankov, A. I. (2016). Precedent world as a variety of media concept (an example of Vladimir Vysotsky's precedent world). *Bulletin of Tomsk State Pedagogical University*, 3, 29–32. Retrieved from <https://elibrary.ru/item.asp?id=25584263>. (In Russian).
- Kabankov, A. I. (2017). Vysotsky in the labyrinth of folk texts. *Communication Studies*, 3(13), 80–88. (In Russian).
- Karaulov, Yu. N. (1987). *Russian Language and Linguistic Personality*. Moscow: Nauka Publ. 261 p. (In Russian).
- Karpushkin, V. G., Shmeleva T. V. (2011). Russian rap as a text. «*Obraz mira v slova yavlenny...*» [“The image of the world revealed in words...”]: a collection in honor of the 70th anniversary of Professor Jerzy Faryno. Eds.: R. Bobryk, J. Urban, R. Mnich. Siedlce, Poland. 605–614. (In Russian).
- Klimova, M. A., Mufazalova I. V. (2021). (Potentially) precedent phenomena in rap battles. *Communication Studies*, 8(4), 790–809. DOI: 10.24147/2413-6182.2021.8(4).790-809. (In Russian).
- Kolesnikov, A. A. (2014). Characteristics Of Precedential Names Usage in Rap-Discourse. *Bulletin of the Moscow State Regional University. Series: Linguistics*, 5, 66–71. (In Russian).
- Povalko, P. Yu. (2022). Dostoevsky's "Precedent world" in the postmodern paradigm of the modern text. *Media Linguistics: Proceedings of the VI International Scientific Conference*, St. Petersburg, June 30 – July 02, 2022. Scientific ed. L. R. Duskaeva, executive ed. A. A. Malyshev. Saint Petersburg: Mediapapir Publ. 9, 438–441. (In Russian).
- Remchukova, E. N., Kuzmina, L. A. (2022). The "Precedent World" of F.M. Dostoevsky in the Socio-Cultural and "Playing Ground" of Modern Media. *RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics*, 13(1), 45–67. Retrieved from <https://elibrary.ru/item.asp?id=48286454>. DOI: 10.22363/2313-2299-2022-13-1-45-67. (In Russian).
- Shmeleva, T. V. (2009). Russian rap as a space of linguistic creativity. *Lingvistika kreativa [Linguistics of creativity: collective monograph]*. Ed. T. A. Gridina. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University Publ., 2013, 176–193. (In Russian).
- Shmeleva, T. V. (2010). Rap Text as a New Reality of Russian Verbal Culture. *Russkaya rech' v sovremennykh paradigmakh lingvistiki [Russian Speech in Modern Paradigms of Linguistics: Proceedings of the International Scientific Conference]* (Pskov, April 22–24, 2010). Pskov. 2010, 158–163. (In Russian).

Sidorova, V. V. (2012). J. R. R. Tolkien's precedent world in the political discourse of the American and Russian mass media. *Political Linguistics*, 3(41), 170–177. (In Russian).

Sychev, I. Yu. (2011) Comic book hero and comic culture hero. *Chelyabinsk Humanitarian*, 4(17), 99–103. Retrieved from <https://cyberleninka.ru/article/n/geroy-komiksa-i-geroy-komiks-kultury/viewer>. (In Russian).

Для цитирования статьи:

Шмелева, Т. В. (2023). Комикс-культура как прецедентный мир русского рэпа. *VERBA. Северо-Западный лингвистический журнал*, 4(9), 25–40. DOI: 10.34680/VERBA-2023-4(9)-25-40

For citation:

Shmeleva, T. V. (2023). Comics Culture as a Precedent World of Russian Rap. *VERBA. North-West linguistic journal*, 4(9), 25–40. (In Russian). DOI: 10.34680/VERBA-2023-4(9)-25-40