

ДИСКУРС КОМИКСА: СПЕЦИФИКА СИНТАКСИЧЕСКОГО ОФОРМЛЕНИЯ РЕЧИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Статья посвящена анализу синтаксиса реплик персонажей комикса, помещенных в специальные пространства – филактеры. Анализируются сходства и различия речи персонажей в комиксе и в речи Интернет-коммуникантов, синтаксические средства создания схематичного речевого портрета персонажа, взаимодействие вербальных и невербальных знаков в дискурсе современного немецкоязычного комикса.

Ключевые слова: современный немецкоязычный комикс, синтаксис, «устная письменная речь», Интернет-коммуникация.

Вербальный компонент комикса в большинстве случаев представлен двумя типами текста: как авторский комментарий (в некоторых текстах представлен в очень небольшом объеме, например, для дополнительного указания на время и пространство действия) и как текст в филактере, включающий в себя реплики персонажей либо их внутреннюю речь.

На языковое оформление оказывает влияние фактор компактности вербального компонента комикса. Признавая первичность изображения в комиксе по отношению к вербальному тексту, исследователи обращают внимание на предельную сжатость последнего, стремление автора минимальным количеством средств передать максимальное количество информации, в том числе и экспрессивной [Нефедова 2010: 7].

Анализируя специфику синтаксиса комиксов, необходимо помнить, что, помещая реплики персонажей в специально отведенные для них пространства, автор комикса стремится передать на письме особенности строя устной речи. Речь, зафиксированная в комиксе, по ряду характеристик приближается к феномену «письменной разговорной речи» (кроме данного термина используется также термин «устно-письменная речь»), «гибриду устной и письменной речи» [Алтухова 2012: 150], активно изучаемому лингвистами (У.Дж. Онг, П. Шлобински, Л.А. Капанадзе, М.А. Кронгауз, О.В. Лутовинова, Т.В. Алтухова и др.). Так, М.А.Кронгауз, рассуждая о разговорных жанрах Интернета, обращает внимание на то, что технически это письменная речь, а с точки зрения структуры используемого языка – устная [Кронгауз 2016]. Наиболее часто лингвисты наблюдают этот феномен в сфере Интернет-коммуникации, однако языку комикса, в частности, его синтаксису, свойственны некоторые черты письменной фиксации разговорной речи. П. Шлобински подчёркивал, что «язык Интернета» является языковой вариацией, как вариации языка в «реальном мире». Из этого следует вывод, что исследователи должны интересоваться не столько феноменом «языка Интернета», сколько языковыми отношениями на разных уровнях в зависимости от технических предпосылок и преобразований с одной стороны, интенций и особенностей языковой личности говорящего/пишущего – с другой [Schlobinski 2009: 229].

По мнению исследователей, для письменной фиксации устной речи в целом характерно использование т.н. эмодиконов, «смайлов», – небольших пиктограмм, репрезентирующих психологическое состояние говорящего, – игрового варьирования функции зачеркивания текста, использование слов, исковерканных другой языковой раскладкой (ср. PS – ЗЫ) [Кронгауз 2016].

Т.В. Алтухова отмечает также отражение экстралингвистических средств коммуникации – интонации, жестикуляции, мимики, – «смайлами» или обозначением ситуации в «звездочках» [Алтухова 2012: 150]. В комиксе также присутствуют эмодиконы, однако преимущественно как часть игры с читателем, демонстрации близости дискурсов комикса и Интернет-коммуникации. В качестве некоторой компенсации экстралингвистических средств коммуникации здесь выступают нарративный и иконический контексты: предыдущее повествования, изображение, различные пикто- и идеограммы.

Что касается второго варианта замены, то в комиксах он используется довольно часто. В немецкоязычном комиксе эту функцию часто выполняет инфлексив, причем исследователи отмечают, что использование инфлексивов является в первую очередь отличительной чертой комиксов (первые из них были зафиксированы в переводных комиксах о приключениях Микки Мауса в 1951 г.), а употребление инфлексивов в языке Интернета, таким образом, вторично [Schlobinski 2009: 230]. Кроме того, участники Интернет-коммуникации передают интонацию,

громкость, акцент при помощи таких графических приемов, как изменение регистра для целой/части фразы, использование экспрессивной пунктуации, что также актуально для комикса:

PFOTEN WEG VON DIESEM APFEL!!! [P: 39]

Иногда при помощи экспрессивной пунктуации имитационно «формулируется» целый полилог:

- *BuFF!*

- ?

- *?! [P: 61]*

Т.В. Алтухова обращает внимание на Использование в Интернет-коммуникации в качестве высказываний непроизносимые компоненты, выражаемые числовыми знаками, например, +1, +500 [Алтухова 2012: 153]. В креолизованном тексте комикса мы также встречаем вкрапления знаков других семиотических систем:

$E=mc^2$ [P: 11] – формула – первые слова ветхозаветного Адама, вкусившего запретный плод, – сигнализирует читателю о росте интеллектуальных способностей персонажа.

Для создания интриги повествования (например, в комиксе-детективе), комического эффекта, выражения эмоционального состояния персонажа или для акцентирования некой информации авторы комиксов нередко обращаются к вопросам-переспросам, причем такие вопросы, как правило, эллиптически:

Ich meine, dass du gleich mit der Sintflut... – Sintflut? Das war ein Sintflutchen! [P: 55]

Похожие функции в тексте комикса выполняют также многочисленные синтаксические повторы, причем экспрессивность вербального компонента часто подкрепляется изображением.

О.В. Лутовинова отмечает, что с точки зрения синтаксиса, большинство предложений, создаваемых в процессе сетевого общения, характеризуется эллиптичностью [Лутовинова 2000: 62-63]. Компактность вербального текста и высокий уровень его информационной насыщенности обуславливают использование преимущественно коротких предложений, большого количества эллипсисов, назывных предложений, ср.:

[Ich habe] Hunger! [P:39]

[Möchten Sie] Blumen? [KEis Kripo: 7]

Для спонтанного диалога характерна контекстная зависимость: «Участие элементов ситуации, контекста, активность ассоциативного плана позволяет ограничиться кратким сжатым изложением нужного содержания» [Девкин 1981: 52]. Во многих случаях информация, опущенная в вербальном тексте комикса, компенсируется контекстом и невербальным компонентом: *[Ihr Text ist] hier.* [KEis Kripo: 14].

Но особенную экспрессивность тексту комикса придает использование незаконченных предложений:

Aber...! Das ist ja...!!! Oje! [KEis Kripo: 10] – выражение удивления;

Schön, endlich! Ja... gut, ich warte... [KEis Kripo: 16] – выражение ожидания;

Wie ist das möglich, ich hab sie doch noch vorgestern... [KEis Kripo: 12] – выражение растерянности.

«Постоянное использование многоточия может свидетельствовать о том, что коммуникант «говорит» медленно, чуть ли не засыпает, а идущее подряд большое количество запятых, напротив, отражает быстрый темп речи. Большое количество многоточий может также служить показателем мрачного настроения, подавленного состояния коммуниканта, а большое количество восклицательных знаков – отражать приподнятое настроение, неиссякаемую радость и оптимизм» [Лутовинова 2008: 63]. Кроме того, длинный монолог часто делится многоточием для удобства восприятия текста в филактере:

Naja... der Löwe könnte den Büffel fressen und der Vogel den Frosch, der Elefant die Schildkröte... und Adam frisst, was übrigbleibt. [P: 15]

Иногда объём предложения используется с целью создания или изменения образа персонажа. Так, ветхозаветный Адам в сатирическом комиксе Р. Кёнига *Prototyp*, вкусив запретный плод, начинает изъясняться всё более длинными и сложными предложениями, что сигнализирует читателю о стремительном развитии его интеллектуального потенциала:

Der Atheismus dagegen ist eine argumentativ hergeleitete Überzeugung, eine rational philosophische Weltanschauung, eine nachreligiöse Bewusstseinsform, die die Welt endlich mit klarem Blick auf die Naturwissenschaften entzaubert und verweltlicht!!! [P: 91]

Представляется очевидным, что синтаксис современного немецкоязычного комикса характеризует тенденция к делению длинных предложений или реплик на несколько коротких, которые помещаются в разные филактеры в одном кадре, в разных кадрах или даже на разных страницах. Предполагается, что таким образом автор может показать читателю временную разницу между произнесением реплик, подчеркнуть эмоциональное состояние персонажа. Кроме того, особую роль в комиксе и графическом романе расположение персонажей и реплик в кадре облегчает восприятие читателем длинной реплики или череды реплик, а также оказывает на него эстетическое воздействие (см. ниже Рис. 1).

Еще более сложная форма разделения предложения представлена в комиксе *Kommissar Eisele*. Так, предложение, начавшееся в филактере, заканчивается на следующей странице в пространстве, отводимом под авторский комментарий, что позволяет автору не только создать напряжение, но и сменить место действия комикса:

Also: *Bei Ihrer Familie war Ayse gestern nicht. Bleibt nur...* (следующая страница) *Möhringen*. [KEis Kripo: 20]

Интересным представляется использование разговорных конструкций: во-первых, они короче нейтральных письменных конструкций, во-вторых, они больше соответствуют коммуникативной ситуации и позволяют создать минимальный речевой портрет персонажа:

Da muss ich raus aus der Hamburger Wohnung [KEis Kripo: 10],

Jetzt aber ran ans Geschäft, Fietjen! [KEis Kripo: 12].

Стремление «оживить», «озвучить» немой текст комикса обуславливает большое количество предложений, состоящих лишь из междометий и звукоподражаний: *Quiek!* [P: 13], *Quak!* [P: 13], *Grunz...* [P: 7].

Использование различных конструкций с семантикой императива позволяет автору сделать максимально упрощенное повествование и сделать его динамичным, диалогизировать его:

Ok, ok... Reg dich ab! [P: 7],

PFOTEN WEG VON DIESEM APFEL!!! [P: 39].

«Письменный язык становится таким же спонтанным, как и устная речь», отмечает М. Кронгауз по отношению к Интернет-коммуникации [Кронгауз]. Однако мы считаем, что представленная в фиктивной реальности комикса является имитацией разговорной речи: письменная речь должна *казаться* спонтанной, лишь приближаться к реальной коммуникации, одновременная выражая художественный замысел автора и выполняя функцию схематичного речевого портретирования персонажей. Приближаясь по своим характеристикам к синтаксису «письменной разговорной речи» Интернет-коммуникации, синтаксис современного немецкоязычного комикса характеризуется простотой, обилием разговорных конструкций, инородных вкраплений в вербальную часть комикса, вопросов-переспросов, императивов и повторов, большого количества эллиптических, назывных предложений, предложений, состоящих из междометий, ономатопей, знаков препинания в функции целого высказывания, причем большая часть опущенной лингвистической и экстралингвистической информации компенсируется за счёт контекста, изображения и паралингвистических средств коммуникации. Кроме того, синтаксис комикса экспрессивен: в текстах реплик отмечены многочисленные императивы, парцелляции, риторические вопросы, вопросы-переспросы, эллипсисы, экспрессивная пунктуация. Высокий уровень экспрессивности текста, динамизм повествования, эстетическая функция кадра комикса детерминируют варьирование супраграфемных средств.



Библиографический список

1. Алтухова Т.В. Соотношение элементов устной и письменной речи в виртуальной коммуникации // Сибирский филологический журнал. – 2012. – №1. – С. 150-154.
2. Девкин В.Д. Диалог. Немецкая разговорная речь в сопоставлении с русской. – М.: Высшая школа, 1981.
3. Кронгауз М. «Лытдыбр» от блогера, или как Интернет-язык делает письменную речь формой существования разговорного языка. URL: <http://www.russkiymir.ru/media/magazines/article/141692/> (дата обращения: 30.01.2017).
4. Лутовинова О.В. Интернет как новая «устно-письменная форма коммуникации» // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – СПб., 2008. № 71. – С.58-65.
5. Нефедова Л.А. Когнитивные особенности комикса как креолизованного текста // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Лингвистика. – Челябинск, 2010. № 1 (117). – С. 4-9.
6. Schlobinski, P. Grundfragen der Sprachwissenschaft. – Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2014.

Список источников

1. Frei M. Kommissar Eisele: Das Spätzle-Schätzle. – Esslingen, 2008. – 105 S.
2. Frei M. Kommissar Eisele: die Wilhelma-Falle. – Esslingen, 2012 – 77 S.
3. König R. Archetyp / R. König. – Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2010. – 139 S.
4. König R. Prototyp. – Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2010. – 108 S.
5. Mawil. Kinderland / M. Witzel. – Hamburg: Reprodukt, 2014. – 294 S.
6. Schwartz S. Drüben! – Berlin: avant-verlag, 2009. – 112 S.

J.A. Eikalis (*Russland, Samara*)

SYNTAKTISCHE BESONDERHEITEN DES DIALOGS IM DISKURS DES MODERNEN DEUTSCHSPRACHIGEN COMIC

Der Artikel beschäftigt sich mit den syntaktischen Eigenschaften der Dialoge in den modernen deutschsprachigen Comics. Es wird beschrieben, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede die Rede der handelnden Figuren und die Rede der Internet-Kommunikanten haben. Analysiert werden auch syntaktische Mittel, die das Sprachporträt der handelnden Personen prägen, und die Zusammenwirkung von verbalen und non-verbalen Zeichen.

Stichwörter: moderner deutschsprachiger Comic, Syntax, Internet-Kommunikation, Figurenrede.

¹ Средство облегчения восприятия вербального текста и оказание эстетического воздействия на реципиента [Р :49].