

12. Саморукова И.В. Дискурс – художественное высказывание – литературное произведение: Типология и структура эстетической деятельности. – Самара: Изд-во «Самарский университет», 2002. – 204 с.

13. Седов К.Ф. Становление дискурсивного мышления языковой личности: Психо- и социолингвистические аспекты. – Саратов: Изд-во Саратовского университета, 1999. – 179 с.

14. Тюпа И.В. Прологомены к теории эстетического дискурса // Дискурс – 2/96. – Новосибирск, 1996. – С.12-15.

15. Фуко М. Археология знания. – СПб.: Гуманитарная академия, 2004. – 416 с.

N.A. Gridneva (Russia, Samara)

DISCOURSE IN THE ARTISTIC INTROSPECTION OF INGEBORG BACHMANN

The article deals with the language problem in works by I. Bachmann. The discourse is regarded as a social speech practice preventing the artist to reach an authentic expression of her individual intentions.

Key words: *discourse, Bachmann, «Malina», modernism, language problem.*

Ю.А. Ейкалис (Россия, Самара)

К ВОПРОСУ О ТРАНСФОРМАЦИИ НЕМЕЦКОГО КОМИКСА В ИНТЕРНЕТ-ДИСКУРСЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ВЕБ-КОМИКСА WORMWORLD SAGA)

В статье рассматривается проблема трансформации языкового оформления и структуры немецкого комикса под влиянием цифровых технологий. Анализируются понятия печатного комикса и веб-комикса, описываются особенности языкового оформления немецкого веб-комикса.

Ключевые слова: *немецкоязычный комикс, веб-комикс, креолизованный текст.*

Стремительное развитие цифровых технологий, их проникновение во многие сферы жизнедеятельности общества и формирование особого – цифрового – типа культуры [Гнатышина, Саламатов 2017: 20], слияние информационных и технологических платформ, непрерывная дигитализация информационного пространства ставят СМИ перед необходимостью разработки новых моделей информационного взаимодействия с массовой аудиторией.

То же самое можно сказать и о явлениях массовой культуры: массовая культура характеризуется тесной связью со средствами массовой коммуникации, таким образом, явление ремедиации – «модификации и модернизации СМИ в соответствии с требованиями времени» [Смирнова 2013: 27] коснулось не только газет и журналов; в попытке наладить контакт с «человеком медийным» [Вартанова 2015: 9], изменения претерпел и традиционно печатный жанр комикса.

Чтение «обычного», печатного комикса требует от читателя (Н.Мельцер предлагает уточненный термин – «читатель-рассматриватель», *Leser-Betrachter*) [Mählzer 2015: 50-51] особого когнитивного навыка и специфического кругозора: он должен уметь выстроить нарратив, дешифровав выстроенное автором единство визуального и вербального компонентов, а также, опираясь на фоновые знания, усваивать имплицитную информацию.

Одно из определений комикса, ставшее классическим, принадлежит американскому исследователю и художнику С. МакКлауду: «графические или иные знаки, последовательно расположенные в пространстве, сообщающие информацию и порождающие у реципиента эстетическое впечатление» [МакКлауд 2001: 13]. В книге «Переосмысление комикса: эволюция формы искусства», опубликованной семь лет спустя, МакКлауд комментирует изменения, затронувшие комикс: «... абсолютно новая цель для комикса – как и любой формы искусства – найти устойчивую мутацию, что сохранится и будет процветать в новом веке. Как и в природе, эта эволюция зависит от способности комикса адаптироваться к окружению. Окружению, включающему новые технологический ландшафт и потребности, и желания своей потенциальной аудитории. Другими словами, мы должны задать вопрос, на что спосо-

бен комикс в цифровой среде и какой из вариантов окажется жизнеспособен в перспективе» [МакКлауд 2000: 211]. В своем исследовании МакКлауд рассуждает о перспективах комиксов, опубликованных на CD-носителях, а комиксы, размещенные в глобальной сети Интернет, он лишь упоминает, и в данном случае мы можем наблюдать, как ход прогресса изменил предполагаемый сценарий развития комикса.

Многие словари и справочники, к которым мы обращались, содержат различные определения комикса, однако, ни в одном из них мы не нашли определения веб-комикса, очевидно, потому, что это сравнительно новое явление. В нашем исследовании мы будем исходить из того, что *веб-комикс* – это комикс, публикуемый в первую очередь или исключительно в глобальной сети Интернет.

Объектом нашего исследования стал один из «лучших немецких веб-комиксов» по версии онлайн-издания газеты *Spiegel*.

The Wormworld Saga повествует об ученике начальной школы Йонасе, который случайно попадает в волшебный мир, в котором лишь он один, может победить злое божество – Унурту. *Spiegel-online* отмечает, что комикс напоминает индийские эпосы, в частности, «Махабхарату».

В современном литературоведении принято выделять фэнтези как вид фантастической или приключенческой литературы. Не концентрируясь на четком разграничении жанров, вслед за И.В. Лебедевым отметим, что основными чертами фэнтези являются вторичность мира (художественная реальность всегда заведомо производна – образцом может служить миф, цикл легенд, фольклорные поверья), его узнаваемость для читателя и условность, инаковость пространства и времени. Главный герой постоянно активен, однако главной движущей силой в мире фэнтези являются не герои или закономерности истории или бытия, а некая всесильная «судьба» (в фэнтези ее заменителями могут выступать боги и магия) [Лебедев 2014: 18-19]. Атрибутика фэнтези экзотична, но нравственные ценности, транслируемые ею, вечны: «В этом контрастном разведении добра и зла, в активном герое, который, говоря обыденным языком, вечно ищет себе на голову неприятности, выражается нравственный идеал человека» [Лебедев 2014: 20]. В комиксе *The Wormworld Saga* основные законы

жанра соблюдены – здесь есть постоянно активный главный герой, попадающий в совершенно иной мир, есть могущественные божества, которых он должен победить; он попадает в экзотический мир, однако нравственные проблемы, с которыми ему приходится столкнуться, несколько не экзотичны.

Комикс поделен на главы, при нажатии на изображении с номером вызывается очередная глава. Примечательно, что и главная страница, и названия частей веб-комикса написаны на английском языке. Так, на главной странице написано *a digital graphic novel by daniel lieske*, а первая часть комикса называется *the first journey*. Здесь представлена также рубрика *special releases* со специальными рождественскими выпусками комикса, а также рассказ автора о создании этой истории.

При открытии первой главы читатель видит список официальных переводов комикса (для первой главы их четыре), при этом невозможно определить, какой из текстов оригинальный. Далее следуют специальные версии с авторским комментарием, вслед за ними идут т.н. «фанатские переводы». Примечательно, что этот список из 24 позиций неполный – читатели, которые хотели бы перевести комикс на новый язык, должны заполнить интерактивную форму для связи с автором.

The Wormworld Saga сочетает в себе черты «классического» комикса, состоящего из панелей и кадров, читающегося сверху вниз, слева направо, и цифрового комикса: новые сцены открываются читателю при прокручивании изображения в браузере сверху вниз. Каждая следующая глава вызывается кликом по клавише „next chapter“.

Подобно тексту печатного комикса, текст комикса *The Wormworld Saga* условно делится на два больших компонента: авторский комментарий (в данном случае мы имеем дело с «я-рассказчиком») и реплики персонажей, помещенные в специальные пространства – т. н. филактеры, «речевые» и «мыслительные» «пузыри».

Говоря о языке веб-комикса, мы можем отметить следующие его сходства с языком печатного комикса:

Особую роль в тексте печатного комикса играют междометия, звукоподражания и инфлективы (в том числе и окказиональные),

образованные от немецких и английских глаголов и обеспечивающие вербальному тексту комикса сходство со спонтанной разговорной речью, лаконичность и выразительность. У автора веб-комикса есть возможность включить в текст записи шумов или иных звуков, которые могут воспроизводиться автоматически или при нажатии на соответствующую пиктограмму, однако А. Лиске предпочел этого не делать и включить в текст комикса графические вставки, без которых обходится редкий образец жанра. Так же, как и в печатных комиксах, акустические свойства звука передаются при помощи конвенционального набора изобразительных средств: формы специального «пузыря», размера и стиля шрифта, и т.д.

Особенности графического оформления реплик указывают читателю на темп, громкость речи и ее выразительность, например, в данных репликах мы можем видеть, как при помощи особой формы филактера, курсивного и полужирного шрифтов передается на письме интонация персонажа. Отмечается также и использование пиктограмм для отражения эмоционального состояния персонажа, реализации экспрессивной и эстетической функций комикса.

Лексика веб-комикса в целом нейтральна, однако, нами отмечаются некоторые случаи употребления разговорных и сниженных лексем: в универсальном словаре Duden они даются со следующими пометами:

herumkritzeln – umgspr, versauen – derb, Schlafmütze – umgspr.

Наблюдаются также усечения, например, *Tschuldigung, Oma!* Широко употребляются модальные частицы *halt, mal, wohl, schon*, что также придает тексту в филактере сходство со спонтанной разговорной речью.

Синтаксис текста в филактере веб-комикса, так же, как и синтаксис в филактере комикса печатного, характеризуется простотой, большим количеством инородных вкраплений в вербальную часть комикса, вопросов-переспросов, императивов и повторов, большого количества эллиптических, назывных предложений, предложений, состоящих из междометий, ономапей, знаков препинания в функции целого высказывания. Значительная часть опущенной лингвистической и экстралингвистической информа-

ции восстанавливается за счёт контекста, невербальных элементов и паралингвистических средств коммуникации.

Авторский комментарий представлен высказываниями разных типов: так, если он сводится к обозначению места, времени действия или представляет собой лаконичный комментарий по поводу происходящего, он имеет определенное сходство с ремаркой в драматургии.

В комментариях второго типа преобладают полные и сложные предложения, передающие внутреннюю речь персонажа, подобно тому, как это происходит в прозаических произведениях.

Подводя итоги нашего исследования, отметим, что в данном случае изменения формата комикса не затронули его организацию, внутреннюю структуру, построение нарратива, языковое оформление. Наши наблюдения коррелируют с идеей С. МакКлауда о том, что все эксперименты с цифровыми технологиями (например, «вмонтированные» звуковые файлы, анимация и проч.) вносили в комикс интересные, «оживляющие» его элементы, но не меняли его сути [МакКлауд 2018: 212-213].

Литература

1. Die elf besten deutschen Webcomics // Spiegel-online URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/webcomics-11-tipps-aus-deutschland-a-1093966.html> (дата обращения: 01.09.2018).
2. Dudenredaktion (Hrsg): Duden – Deutsches Universalwörterbuch, 6., überarb. und erw. Aufl. – Mannheim: Dudenverl., 2007.
3. Mälzer, N. (Hg). Comics – Übersetzungen und Adaptionen / N. Mälzer u.a. – Frank & Timme, 2015. – 404 S.
4. McCloud, S. Comics richtig lesen – die unsichtbare Kunst. – Köln: Carlsen, 2001. – 224 S.
5. The Wormworld Saga URL: <https://wormworldsaga.com/> (дата обращения: 01.09.2018).
6. Welke, M. Die Sprache der Comics. – Frankfurt a.M: dipa-Verl, 1958. – 74 S.
7. Варганова Е. Л. Человек медийный как результат социального развития? // Медиаальманах. 2015.. №5 (70). С. 8-10.
8. Гнатышина Е.В, Саламатов А.А. Цифровизация и формирование цифровой культуры: социальные и образовательные аспекты // Вестник ЧГПУ. 2017. №8. С. 19-24.