

Секция «Лингвистика: Текст и дискурс: проблемы анализа и интерпретации»  
**Особенности креолизации в немецкоязычном комиксе Восточной Германии**  
**(на материале комикса «mosaik»)**

*Демина Анна Михайловна*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Кафедра германских языков и культур, Москва, Россия

*E-mail: arschawin-anna@mail.ru*

Настоящее исследование посвящено анализу структурно-семантических отношений между вербальным и графическим компонентами восемнадцати выпусков приключенческого комикса «mosaik» ежемесячного тиража с 1995 г. по 1997 г.

Abrafaxe (Абрах, Врбах, Салифак) является собирательным наименованием главных героев комикса «mosaik» после 1976 г. Каждому герою присущ определенный набор характерных качеств. За более чем сорокалетнюю историю комикса главные герои побывали в различных странах и исторических эпохах. Тематически анализируемое издание комикса посвящено Древнему Египту, его традициям и обычаям, реалиям и жителям.

Комикс, являясь заимствованием из английского языка, представляется научному сообществу довольно общим и недостаточно разработанным понятием, не имеющим четкого определения, но в одном ученые сошлись: комикс — это один из примеров креолизованного текста, чтение которого подразумевает интерпретацию как текста, так и картинки. Решающая роль того или иного элемента в свою очередь определяется степенью креолизации [Анисимова 2004: 15]. В ходе работы удалось выявить способы достижения коммуникативного эффекта; оценить вклад, приносимый каждым структурным элементом комикса в общее понимание; проанализировать грамматические структуры, используемые в комиксе, и выявить их особенности.

Комикс 1995-1997 гг. представляют собой паралингвистически активный текст и обладает «графической нормой», т.е. «пример [ом] исторически сложившейся практики зрительного воплощения того или иного типа текста» [Клюканов 1983: 7]. Буквенный текст, заключенный в «облачко» («Sprechblase»), передает речь или мысли персонажей; блок текста, а также название, комментарии к тексту передают речь автора [Козлов 2002: 183]. Данный комикс является примером употребления разных видов «облачков», а именно: «облачков», которые показывают эмоции (гнев, сумасшествие, мечтательность, интимность, тревога и т.д.); «облачков», передающих фонетические особенности героя в момент речи (дрожащий, испуганный, тихий голоса); «облачков», которые графически изображаются соответственно сказанному «вслух» или «про себя» и т.д. Параграфические элементы комикса могут оформлять вербо-иконическое сообщение, а также нести самостоятельную информацию (например, ономотопеи).

Анализ исследуемого материала показал, что графика и параграфика, передавая дополнительную информацию, способствуют созданию эмотивности и экспрессивности комикса [Козлов 2002: 183]. Так, например, используя цвета, соотносимые с теми или иными эмоциями (например, гнев, передаваемый красным цветом) автор избегает текстуальных уточнений эмоционального состояния героя. Большую роль играет шрифт, который участвует в передаче фонетических, эмоциональных особенностей героя в момент речи.

Взаимодействие данных компонентов и обеспечивает коммуникативный эффект комикса.

Лингвистический анализ комикса выявил ряд особенностей. Среди морфологических особенностей можно выделить употребление времен *Präsens* и *Perfekt*, что является характерным для диалогической речи. Синтаксическая структура текстов комикса относительно проста и соответствует разговорному характеру речи. Высказывания героев краткие и емкие. Важной особенностью является большое количество междометных предложений (ономатопей), которые обладают особой эмоциональной окраской. Для текста комикса характерно использование эллиптических предложений. Эллиптические предложения дополняются рисунками, что облегчает понимание вербального компонента [Столярова 2012: 23]. Анализ используемой в комиксе лексики показал, что встречаются различные по стилю слова, слова, которые можно отнести к разным сферам деятельности человека, а также специальные слова в зависимости от сюжета комикса. Для создания комического эффекта используется игра слов или каламбур. Исследуемый материал изобилует пословицами и афоризмами, которые могут быть трансформированы автором для создания комического эффекта.

Подводя итог, следует отметить, что нельзя говорить о существовании главных и второстепенных средств во взаимодействии вербальных и невербальных, так как их выбор зависит от замысла автора и его желания передать тот или иной эффект, выразить то или иное отношение к описываемой ситуации. Совокупность данных средств позволила авторам данного комикса реализовать информативную, экспрессивную и эстетическую цели.

#### Источники и литература

- 1) Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): Учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. М., 2004.
- 2) Клюканов И.З. Структура и функции параграфемных элементов текста: автореф. ... дис. канд. филол. наук. Саратов, 1983.
- 3) Козлов Е.В. Комикс как явление лингвокультуры: знак — текст — миф. Волгоград, 2002.
- 4) Столярова Л.Г. Вербальные и невербальные компоненты коммуникации в текстах французских комиксов (на материале комиксов серии «Астерикс»): автореф. ... дис. канд. филол. наук. Воронеж, 2012.
- 5) Reuter J. Mosaik: Die Abrafaxe im Alten Aegypten: Hefte 236—254. Potsdam, 2014.