
СПЕЦИФІКА І ТРУДНОЩІ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ ТА ПЕРЕКЛАДУ У ВНЗ

УДК 81.112.2

ВИКОРИСТАННЯ АУТЕНТИЧНИХ КОМІКСІВ У НАВЧАННІ НІМЕЦЬКІЙ МОВИ

Богдан Ю. Б.

Статтю присвячено особливостям тексту коміксу як популярного явища масової культури. Здійснюється аналіз сучасного стану досліджень коміксів та доцільність використання їх при навчанні іноземній мові.

Ключові слова: комікс, масова культура, іноземні мови, німецька мова

Статья посвящена особенностям текста комикса как популярного явления в массовой культуре. Осуществляется анализ современного состояния исследований комиксов и целесообразность использования их при обучении иностранному языку.

Ключевые слова: комикс, массовая культура, иностранные языки, немецкий язык

The article deals with features of the comic text as popular phenomenon in mass culture. Analysis of the current state of research on comics and the feasibility of using them by learning a foreign language are carried out.

Key words: comic strip, mass culture, foreign languages, German

Comics können als wichtiger Knotenpunkt im Netzwerk der zeitgenössischen Kultur angesehen werden, denn kein anderes Genre übt eine derartig "vermittelnde" Funktion aus wie Comics: Sie schlagen nämlich eine Brücke zwischen Höhenkamm- und Massen- bzw. Populärkultur, zwischen sozialem bzw. politischem Engagement und reiner Unterhaltung [8].
Daniela Pietrini

Комікс як об'єкт лінгвістичного вивчення вітчизняної науки виник нещодавно, починаючи з 2005 року, з початком так званої "сучасної ери" в розвитку цього жанру. Й ще досі не вщухають спори, до якого з видів мистецтв його віднести – до графічного чи до літературного, яку з дефініцій вважати найбільш доцільною, й чи гідно це явище взагалі досліджень. Подібне упереджене ставлення до цього відносно нового жанру досі існує в багатьох країнах. Проте статистика свідчить, що водночас в Європі за дуже короткий час стрімко сформувалася не лише читацька аудиторія, але й потужна індустрія виробництва та розповсюдження коміксів. У Франції, наприклад, яка офіційно визнає цей жанр 9 видом мистецтва, на кожну друковану книгу припадає 12 книг-коміксів. Бельгія, Німеччина, Італія намагаються не відставати від їх сусідки. Дивовижно, але комікси, які у вітчизняного читача асоціюються найчастіше з чимось дитячим або гумористичним, як наприклад, мальовані історії з журналу "Крокодил" або "Перець", існують на сучасному етапі розвитку у всьому спектрі літературного розмаїття, починаючи від пригод, жахів, фантастичних чи кумедних історій та закінчуючи політикою, історичними та філософськими романами. Вони вже не розраховані лише на дітей та підлітків, тут є твори на будь-який смак та для будь-якого віку. Психологи та педагоги, які досліджували комікси (зокрема Редько В. Г., Ольшанський Д. В., Богуш Н. М., Іванюк О. В.), стверджують, що це поєднання візуального ряду та інтегрованого в ньому текстового супроводу

найлегше сприймається в першу чергу дітьми.[2] Вірогідно саме тому комікси довгий час вважалися виключно дитячою літературою.

Метою цього дослідження є визначення особливостей коміксу як самостійного жанру та встановлення доцільності використання коміксів на уроці іноземної мови. Матеріалом для дослідження послуговували паперові комікси німецькомовних авторів та комікси з німецькомовних Інтернет-сайтів.

На даному етапі дослідження коміксу ще не існує певної єдності у науковців ні щодо дефініції поняття комікс, ні щодо його місцезнаходження. Не тільки дослідники, але й самі шанувальники цього явища масової культури не можуть дійти згоди, що саме можна назвати коміксом, а що є карикатурою, шаржем або мальованою історією. Німецька лінгвістка Христина Гольц (Christina Holz) у 1980 році, намагаючись визначити місцезнаходження коміксу серед сучасних жанрів та його відношення як до так званого популярного мистецтва, так і до масової літератури, не відокремлює комікс від цих жанрів та позначає його як *Zwittermedium*, м'яко кажучи як засіб масової інформації з ознаками обох жанрів, яке відноситься і до першого, і до другого. [7, с. 13] Літературознавча енциклопедія у 2003 році визначила комікс як серію "чорно-білих або кольорових розважальних малюнків, що ілюструє розвиток сюжету, представлений мінімальним, здебільшого діалогічним текстом" [1, с. 508]. Нажаль, до цього жанру за цим визначенням не можна віднести тоді так звані "німі" та фото комікси. На думку таких лінгвістів, як Космацька Н. В., Григор'єва Н. Ю., Петрова С. І., Степанова З. Б. комікс являє собою єдність візуального зображення та креолізованого тексту. Термін "креолізований текст" був започаткований російськими лінгвістами Сорокіним Ю. А. та Тарасовим Є. Ф. та позначав "тексты, фактура которых состоит из двух негомонаогенных частей (вербальной языковой (речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)" [4, с. 47]. Саме до таких текстів відносяться кіно тексти, рекламні тексти, тексти теле- та радіопередач, плакатів та коміксів тощо. Дослідженням котрих займалися в першу чергу соціологи, психологи, маркетологи, а останнім часом значну увагу приділяє й лінгвістика, зокрема психолінгвістика, семіотика, теорія масової комунікації.

З існуючих зараз визначень ми більше схильні приєднатися до визначення німецькомовного дослідника Олівера Непеля, який спираючись на дефініцію відомого автора коміксів Віллі Ейснера стверджує, що неможна визначити комікс як або нове літературне явище, або як мистецьке, або як їх вдале поєднання. Комікс – це своєрідне графічнооповідне утворення, яке містить в собі складові елементи обох вищевказаних мистецтв та усвідомлено сприймається як окреме самобутнє медійне явище. Це єдність мальованих або інших зображень, які з'являються у певній просторовій послідовності та формують у глядача певне естетичне сприймання поданої інформації [7, с. 16].

Актуальність даного дослідження полягає в тому, що тема вивчення коміксу як специфічного жанру майже невисвітлена у вітчизняному мовознавстві (лише праці Космацької Н. В., Редько В. Г., Ольшанського Н. М., Богуш Н. М.). Наявні зараз лінгвістичні розвідки російськомовних авторів Соніна О. Г., Столярова Л. Г., Селявкіна Н. М., Козлов Є. В. та ін. присвячені дослідженню франкомовних коміксів, японськомовних коміксів – Проханов Д. М., Петрової С. І., Степанової З. Б., Деркач Ф.; англomовні текстові категорії коміксу та засоби їх реалізації досліджувалися Ворошиловою М. Б., Арзамасцевою І. М., Фененко Н. М., R. Barthes, A. Berger, P. Fresnauer-Deruelle, U. Eco та ін. У Німеччині наприкінці минулого століття з'явилася ціла низка робіт, які вивчали комікси з найрізноманітніших аспектів: спочатку з боку психології, соціології, історії, а починаючи з 90-х років в Німеччині з'явилися праці й лінгвістів (Ole Frahm *Die Sprache des Comics*, Martin Schüwer *Erzählen in Comics: Bausteine einer Plurimedialen Erzähltheorie*, Jakob F. Dittmars *Comic-Analyse*). Лише у цій країні на сьогодні дослідженнями коміксу з різних аспектів займаються освітянські установи та найбільші університети, такі як, наприклад, Гайдельберзький університет Рупрехта-Карла, Рейнський університет Фрідріха Вільгельма в Бонні, Інститут досліджень молодіжної літератури при Гете-Університеті (Франкфурт-на-Майні), університети Берліну, Гамбурга, Інститут германістики, порівняльного літерату-

рознавства та культурології тощо. Щорічно в країні проводяться конференції, симпозіуми, ярмарки та фестивалі (*Comicsalon Erlangen*, *Comic Action Essen*, *Internationale Comicsalon*), створюються музеї, Інтернет-платформи (*comicforschung.de*, *www.comicsresearch.org*), бібліографічні бази у великих бібліотеках (більше 80 німецьких бібліотек налічують колекції коміксів), виходять фахові журнали, (*Comicene*, *International Journal of Comic Art*, *Comic Forum und Rraah!* або щорічний журнал *Comicforschung*), створюються великі (*Carlsen Comics*, *Mosaik*, *Reprodukt usw.*) та незчисленні маленькі приватні видавництва (так звані *Fanzines*). Багато відомих тепер комікс-мейкерів розпочинали саме тут. Більше 50% продукції цих видавництв імпортується з США, Франції, Японії або Канади. Навіть найвідоміше в наукових колах видавництво “Брокгауз” (*Brockhaus Enzyklopädie*) займається випуском літературних коміксів, а саме адаптованих романів всесвітньовідомих класиків як то “Дон Кіхот” Сервантеса, “Одисей” Гомера чи “Злочин та покарання” Достоєвського.

В Україні ж ми маємо поки що поодинокі спроби створення цього продукту масового вжитку: молоді художники імітують переважно японські, американські та європейські комікси або ми маємо справу з перекладами вже існуючих переважно англосовітських коміксів. Подекуди з’являються цікаві й оригінальні проекти, як наприклад, комікси про Яся та Івася, за яким у Австрії студенти вивчають українську мову), “Історія незалежності України” в коміксах від братів Капранових або “Українські зошити” про Голодомор від італійця Ігорті. Виникли також журнал коміксів “К-9” (назва походить від фрази: “комікс – дев’яте мистецтво”) та такі видавництва коміксів як “Небесний ключ/*Nebeskey*”, “Ч/Б” та “Євгеніус”. Популяризують цей жанр серед українців й численні голлівудські стрічки, створені за всесвітньовідомими коміксами.

Надихаючись західними дослідженнями, зокрема в сфері педагогіки, все частіше мають місце спроби використати це новомодне явище при навчанні іноземних мов. Такими є, зокрема, розроблена В. Сотніченко та О. Ільошеною методика використання художньо образних уявлень під назвою “Сам собі режисер” та вправи з коміксами у підручнику англійської мови С. Романа, Г. Чекаля та О. Коломінова *Wonderland* (К.: Ленвіт, 1998). Дуже цікавою є спроба популяризувати класичну українську літературу за допомогою коміксів, вже вийшли 7 книг у форматі коміксу (твори Нечуй-Левицького, Франка, Гоголя тощо); ще 6 знаходяться у друці. Французькі нейрофізіологи довели, що читання такої графічної прози включає обидві півкулі мозку: у вас працює як логічне, так і образне мислення, а їх колеги з Канади наполягаючи на позитивному впливі коміксів запропонували включити їх в обов’язкову шкільну програму. “Графічні новели розвивають креативне мислення, розширюють словниковий запас, несуть в собі важливі ідеї. Учні можуть вивчати героїв коміксів допомогою поєднання тексту і зображень, що стимулює такі стратегії високого рівня читання, як постановка питань і здатність робити висновки” [2]. Комікси сприяють концентрації уваги, примушують читача до інтенсивного осмислення, водночас усувають напругу та втому, саме тому у підручниках видавництв Oxford University Press та Cambridge University Press використовуються комікси для удосконалення навичок читання та говоріння рідною мовою та іноземною, в японських школах працюють за підручником з історії в коміксах, в Америці – є книга коміксів, яка перекладає основні події Нового Заповіту. На думку вітчизняного науковця Д. В. Ольшанського своєрідна форма коміксів дозволяє використовувати їх з певною метою, а саме для формування окремих предметних навичок і вмінь: наприклад, для пред’явлення чи систематизації нового лексичного або граматичного матеріалу, для формування або закріплення навичок усного репродуктивного чи навичок діалогічного мовлення [3].

У коміксах надаються мовленнєві зразки, певні шаблони, які учні легко копіюють, засвоюючи типові граматичні та лексичні конструкції. Комікси не переважені текстом, складаються переважно з діалогів, образна мова яких наближена до розмовної. Саме тому синтаксична структура текстів коміксів відзначається типовими для цього стилю незакінченими реченнями, неповними та односкладовими реченнями, порушенням правил пунктуації, великою кількістю питальних та окличних речень. Через брак місця автори мають висловлювати

думку у стислій, лаконічній формі. Малюнок відіграє не менш важливу роль: він доповнює висловлювання, пояснює, стверджує або навіть навпаки заперечує текст, додаючи тим самим певної гами у висловлювання.

Мова коміксів приваблює своєю насиченістю живої розмовної лексики (z.B. – *Mussich wohl nochma tüchtig Hand anlegen... ..ne schärfere Nocke schnitzen... .. Rahmen und Gabel abspecken... ..ich lass mich doch nich vom einem Igel abledern!*), діалектизмів (*Moin!.. Waz?.. Jap!*), вигуків (*Hm! Mhm! Uff! Puh!*), піктограм (переважно у манга та “німих” коміксах: лампочка над головою персонажа у значенні “Ідея!”), розмаїттям звуконаслідувальної лексики (*Wsch!, Pfff!, Ding! Dong!, Päng!, Bong!, Wumm!* і т.д.) Дуже часто саме тут виникають проблеми при перекладах, оскільки не завжди перекладачі можуть відновити в своїй мові той самий нюанс, що мали на увазі автори коміксу. Так, наприклад, перекладач Marchel de Comte, якій вже 20 років займається перевтіленням на німецьку франкомовних коміксів при відтворенні слова “Crack” не погодився на транслітерацію, оскільки на його думку це слово може асоціюватися з наркотиком, а не зі звуком пошматованого паперу. А як перекласти гру слів, риму чи своєрідні жарти, (наприклад: “*Tschö mit öl!*”), якими насичені окремі види коміксів? [6] Дуже часто трапляються й такі вирази, які взагалі не можуть бути перекладені, оскільки не існують або не мають відповідників у цій мові. Можливо саме тому одне з німецьких онлайн-видань NDR.de називає перекладачів коміксів “словниковими акробатами”. Справжні шанувальники цього жанру чітко реагують на недостатню кваліфіковано здійснений переклад, особливо у тих випадках, коли видавництво змінює перекладача посеред серії.

Прихильники коміксів стверджують, що цей “несерйозний” жанр потребує дуже серйозного підходу. Комікс потрібно розуміти та вміти читати. Починаючи від форми малюнку та його розміру, місцерозташування, форми філактер (так званих словесних кулек, баблів або бульбашек-вікон, в яких розміщують висловлювання героїв) – все це має дуже велике значення та впливає на зміст фраз. Головна подія кожної сторінки зазвичай розташовується на найбільшому кадрі, а той, хто звертається до співрозмовника в діалозі – зазвичай знаходиться зліва, (за виключенням такого різновиду коміксів як манга, вони читаються в зворотному напрямку). Філактер є типовим виразним засобом в коміксі, саме його форма визначає сенс промови, несе додатковий зміст: Так наприклад, якщо стрілка від філактер з текстом виходить за рамку малюнка, це означає, що фраза промовляється кимось, хто залишився за кадром, якщо ж стрілки від філактер йдуть до багатьох фігур – фраза промовляється хором. Так, наприклад, гіпертрофована приязнь передається формою філактер, яка нагадує квітку, слізлива інтонація – за допомогою філактер, з яких течуть краплини, а байдужість, відчуженість або погіршення атмосфери між співрозмовниками – за допомогою філактер з льодяними бурульками по краях. Голосна фраза або крик підкреслюються або написом з великих літер, або жирним шрифтом, або філактер у формі зірки; шепіт навпаки ж передається літерами невеликого шрифту. Елемент комічного може викликатися поступовим зменшенням розміру літер, немов людина замислюється, промовляючи все тихіше або більш невпевнено. Навіть думки можна продемонструвати у коміксі - для цього існує ще один різновид філактер у вигляді хмарки, в якій замість стрілки йдуть бульбашки до людини, котра поглинула в роздуми. А задля акцентування уваги на певній інтонації чи певному слові окрім написання великими літерами можна використати подвоєння, потроєння літер. Так звичними є для коміксів подвоєння або навіть потроєння пунктуаційних знаків наприкінці речення задля посилення емоційності вигуку персонажа: “*Gott! Lass endlich Nacht sein, wenn Nacht ist!!! Mach’s Licht aus!!*” – волає обурений Змія на початку всесвітньовідомого німецькомовного коміксу Ральфа Кьоніга “Прототип” [5, с. 1]. Цікаві рішення пропонують автори коміксів, коли їм потрібно позначити певні дії персонажів, такі як наприклад, позіхання або клацання пальцями, або хитання головою – для цього вигадано спеціальні філактери зі словами “*Gäh*” (від *gähnen*), “*Schnips*” (від *schnippen*) або “*saus*” (для позначення персонажа, котрий щойно зник з цього місця), а також стрілки, рисочки для позначення динаміки та руху. Графічні символи мають неабияке значення у коміксі, оскільки кожний знак має свою функцію, він уточнює

або підсилює значення фрази, малюнку, або навіть відіграє роль окремого гравця, якій додатково розкриває нам сюжет. Кожна деталь коміксу, навіть колір або його відсутність, стають додатковим гравцем у коміксі. Треба тільки зрозуміти, яким чином можна використати позитивну складову коміксу в навчально-виховному процесі.

Суспільство зараз все частіше стикається з небажанням молоді отримувати знання зі звичних джерел – книги або розповіді вчителя. Психологи стверджують, що людина засвоює 10% від того, що почула, 50% - від того, що побачила, 70% - того, що розповіла, пояснюючи. Статистика вперто доводить, що сучасне покоління краще засвоює візуальну інформацію. Саме тому комікс може стати найкращим способом донести необхідну інформацію до реципієнта. Серед переваг цього жанру слід зазначити також наступні аспекти: автентичність викладеного матеріалу, наявність сталих виразів, ідіоматичних висловів, сленгових фраз та конструкцій, притаманних розмовній мові, (що значно підвищує вмотивованість вивчення іноземної мови), широкий діапазон лексичної тематики та до того ж культурологічний аспект (біографічні новели, історичні комікси). Використання коміксів значно активізує інтелектуальну активність школярів, не в останню чергу за рахунок збільшення ролі асоціацій у розумовій діяльності. При цьому акцент у пізнавальному процесі переноситься з пасивного на активне сприйняття навчального матеріалу. Найважливішим завданням на найближчий час є, на нашу думку, розробка стратегій та методик впровадження німецькомовних коміксів на практиці та апробація набутого досвіду закордонних дослідників на уроці та під час самостійної роботи з учнями.

Отже, підводячи підсумки можна зазначити, що використання коміксів у процесі вивчення та дослідження іншої мови є безперечно перспективним. Сучасна культурна ситуація в Україні свідчить про значний вплив масової і поп-культури на майже всі сфери її життя. Суспільство намагається визначитися і віднайти шлях своєї країни. Засоби масової інформації відіграють при цьому чи не найважливішу роль. Вони створюють нових героїв, нову мораль, нові способи пізнання. Тому дослідження масової та популярної культури та їх складових набуває в сучасній науці дедалі більшого значення.

Література

1. Літературознавча енциклопедія: у 2 т. / [Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів]. – К.: Академія, 2007. – (Енциклопедія ерудита). Т. 1. – 2007. – 608 с.
2. Мірошник Т. Про користь коміксів для дітей [Електронний ресурс] / Т. Мірошник – Режим доступу до електронного джерела: <http://council.pp.ua/?p=5353>
3. Ольшанський Д. В. Дидактичні умови використання коміксів у навчанні іноземних мов молодшого школярів 2002 року / Д. В. Ольшанський – автореф. дис. ... канд. пед. н. Ін-т педагогіки АПН України – К., 2002. – 20 с.
4. Петрова С.И. Японский комикс как тип текста [Електронний ресурс] / С. И. Петрова, З. Б. Степанова // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. – Выпуск № 4. – 2005. – стр.47-51. – Режим доступу до джерела: <http://cyberleninka.ru/article/n/yaponskiy-komiks-kak-tip-teksta-kategoriya-informativnosti>
5. König R. Prototyp / Ralf König. – Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 2008. – S. 112.
6. Mawil Action Sorgenkind / Mawil. – Reprodukt, 2007. – S. 96.
7. Näpel O. Ausschwitz in Comic: Die Abbildung unvorstellbarer Zeitgeschichte / Oliver Näpel – LIT-Verlag: Münster (u.a.), 1998. – S. 116.
8. Pietrini D. Die Sprache(n) der Comics [Електронний ресурс] / Daniela Pietrini – Heidelberg, 2009. – Режим доступу до електронного джерела: www.iwh.uni-hd.de/aktuelles/pietrinicomics.html