

М.Б. Раренко

**РЕЦЕПЦИЯ КЛАССИЧЕСКИХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ
В ПОСТИНДУСТРИАЛЬНОМ ОБЩЕСТВЕ**

Аннотация. В постиндустриальном обществе постоянное приобретение новых знаний, умений и навыков оказывается высоко востребованным, что влияет на формат их получения. Возникшее в 1980-х годах в США понятие «инфотейнмент» (от англ. information – «информация» и entertainment – «развлечение») изначально использовалось в негативном контексте. Сегодня оно, утратив этот контекст, обозначает способ в минимально сжатые сроки усвоить информацию, не прилагая значительных усилий, поскольку при обучении задействован не только вербальный, но и визуальный компонент. Появившиеся в последние два-три десятилетия на мировом книжном рынке, в том числе и российском, изотексты (к которым относят комиксы, манга, графические романы и новеллы, виммельбухи, книжки-картинки, лубки, плакаты, карикатуры и другие рисованные истории) опираются на визуальный ряд. Это позволяет адресовать их разным возрастным читательским аудиториям (детям и взрослым) и использовать для различных целей: развлекательных, познавательных, образовательных. В статье рассматриваются особенности восприятия классических произведений литературы в современном обществе на примере четырех изотекстов, в основе которых лежит роман Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание». Цель данной статьи – исследовать социокультурные аспекты восприятия классических произведений в условиях постиндустриального общества.

Ключевые слова: восприятие (рецепция); современное общество; постиндустриальное общество; русская словесность; классические литературные произведения; инфотейнмент; графический роман; графический путеводитель; манга; комикс; Ф.М. Достоевский; роман «Преступление и наказание».

Раренко Мария Борисовна – кандидат филологических наук, ведущий научный сотрудник отдела языкознания, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук. Россия, Москва.

E-mail: rarenco@rambler.ru

ORCID: 0000-0003-3601-6832

Rarenko M.B.

Reception of Classical Works in Post-Industrial Society

***Abstract.** In a post-industrial society, the constant acquisition of new knowledge, skills, and abilities is in high demand, and it affects the format of their acquisition. The concept of infotainment (“information” + “entertainment”) appeared and was initially used in a negative context in the 1980s in the United States. Today, it refers to a way of mastering certain information in the shortest possible time, with minimal effort, due to the involvement of not only verbal but also visual components in learning.*

Isotexts began to appear on the global book market, including the Russian book market, two or three decades ago. They include comics, manga, graphic novels, picture books, prints, posters, cartoons, and other hand-drawn narratives, on the grounds that the narration in them is based on a visual sequence. Isotexts address different age groups (children and adults) and serve various purposes (entertaining, cognitive, and educational).

*The article examines the peculiarities of the perception of classical literary works in modern society using the example of four isotexts based on F.M. Dostoevsky’s novel *Crime and Punishment*. The purpose of the article is to explore the sociocultural aspects of the perception of classical works in a post-industrial society.*

Keywords: *perception; modern society; post-industrial society; Russian literature; classical literary works; infotainment; graphic novel; graphic guide; manga; comic; F.M. Dostoevsky; novel *Crime and Punishment*.*

**Rarenko Maria Borisovna – PhD in Philology, Leading Researcher of Linguistics
Department of Institute of Scientific Information for Social Sciences of the
Russian Academy of Sciences. Russia, Moscow.**

E-mail: rarenco@rambler.ru

ORCID: 0000-0003-3601-6832

Введение

Постиндустриальный этап развития общества, начавшийся в 50–70-х годах XX в. и пришедший на смену индустриальному, характеризуется не только значительными изменениями в экономической, политической и социальной сферах, но и существенным, а возможно, и определяющим, отношением к информации и знаниям, а также к способам их получения и закрепления. На этой стадии развития цивилизации движущей силой экономики признаются именно информация и знания, а образование приобретает характер непрерывного процесса, поскольку приобретение новых знаний, умений и навыков оказывается высоковостребованным в обществе. Поэтому постиндустриальное общество в самом общем виде можно определить как стадию развития цивилизации, когда движущей силой экономического развития становятся, прежде всего, информация и знания. Неудивительно, что к процессу приобретения новых знаний в этот период предъявляются высокие требования. В ответ на это в обществе постепенно выработался новый и, как сегодня уже можно с большой долей уверенности

констатировать, весьма хорошо зарекомендовавший себя формат их получения – *инфотейнмент*, позволяющий приобретать знания в довольно сжатые сроки и получать при этом определенное, прежде всего эстетическое, удовольствие.

Объем значения лексической единицы «инфотейнмент»

Лексическая единица «инфотейнмент» была заимствована в русский язык из английского путем транскрипции, т. е. воссоздания фонетической оболочки слова в другом языке. Английское же слово *infotainment* образовалось путем сложения двух английских лексем – *information* («информация») и *entertainment* («развлечение»), первое из которых «отдало» слову первые два слога, второе – два последних, в результате чего новая лексическая единица получила значение, которое можно описать как «получение информации посредством развлечения», т. е. в новой единице подчеркивается аспект получения информации (шире – знания) без приложения усилий, т. е. легко и непринужденно.

Судя по всему, в английском языке лексическая единица *infotainment* впервые появилась в США в публицистических работах по критике масс-медиа в 1980-е годы. Американский исследователь массмедиа Нил Постман в своей книге «Развлекаясь до смерти» (*Amusing ourselves to death*. New York, 1985) [Postman 1985], использует единицу *infotainment*, описывая отражение определенного мировоззрения, полученного посредством массмедиа. В своем исследовании Н. Постман использовал постулат канадского культуролога и философа, автора книги «Понимание медиа» Г.М. Маклюэна: «Расширения человека» [McLuhan 1964], которому принадлежит выражение «средство передачи информации – это сообщение», или в редуцированной форме: «медиа – это послание». Г.М. Маклюэн исходил из того, что посланием является информация, а медиа метафоризируют сознание человека.

Анализируя перемены, которые Нил Постман наблюдал в американском обществе во второй половине XX в., исследователь пришел к выводу о том, что все они могут быть объяснены отказом от культуры книги в пользу культуры телевидения, роль которого он считал огромной. Введя понятие «*infotainment*», он таким образом обозначил свое отношение к происходящему. В основу концепции *infotainment* Постман поместил сравнение двух известных антиутопий «1984» Дж. Оруэлла (1949) и «О, дивный новый мир» О. Хаксли (1932), таким образом подчеркнув, что в американской действительности воплощаются не пророчества Оруэлла о тоталитарной идеологии, а идеи Хаксли о гедонистическом обществе, в котором полностью нивелируется индивидуальность и способность мыслить независимо.

Таким образом, первоначально лексическая единица *infotainment* была использована в негативном контексте и, как таковая, имела отрицательную коннотацию. Названная лексическая единица призвана была обозначить некий ин-

струмент или технологию, при помощи которых осуществлялось уничтожение личности зрителя, слушателя или читателя. Отчасти это значение воспроизводится и сегодня в работах исследователей массмедиа.

Что касается англоязычных словарей общеупотребительной лексики, то первые словарные упоминания единицы *infotainment* относятся к 1980 г. Так, в Oxford English dictionary приводится следующее определение: «Broadcast material which seeks to inform and entertain simultaneously; (also more generally) informative material presented in an entertaining way» (т. е. «транслируемый посредством теле- или радиовещания материал, направленный на информирование и развлечение одновременно»; в более общем плане: «информативный материал, представленный в развлекательной форме») Также отмечается, что в британский английский язык слово попало из американского варианта.

Инфотейнмент в поисковом запросе eLibrary

При введении в поисковом запросе eLibrary лексической единицы «инфотейнмент» пользователю предлагается ознакомиться с 1480 публикациями из 65 178 801.

О том, что «инфотейнмент» – явление относительно новое и привлекающее внимание многих исследователей, но в то же самое время – недостаточно изученное, свидетельствует тот факт, что трактуют его то как «жанр», то как «стиль», «направление», «дискурс», «технологию», «метод», «формат», «феномен», «явление», «тенденцию», «инструмент», «способ», «стратегию», «средство воздействия» и даже как «эпоху» (см. например: [Гмызина 2018; Долгова 2018; Долгова 2020; Ефанов 2018; Ивлиева 2018; Никитина 2018; Соколова 2018; Третьяк 2020; Трошина 2018; Чаган 2014 и др.]).

Авторы большинства представленных на портале публикаций при описании данного явления обращаются к сфере медиакультуры [Безгина 2020; Голокова, Смородов 2021; Долгова 2018; Долгова 2020; Ефанов 2018; Ивлиева 2018; Никитина 2018; Соколова 2018; Сурикова 2021; Третьяк 2020; Трошина 2018; Хан Юй 2021; Хорольский 2018; Чаган 2014]. В то же самое время на портале eLibrary есть некоторое количество публикаций, авторы которых рассматривают *infotainment* несколько шире и в ином аспекте, распространяя его помимо СМИ и на другие сферы жизнедеятельности человека [Гмызина 2018; Долгова 2018; Трошина 2018; Тятых 2021].

Инфотейнмент как новый формат получения информации и знаний

Если изначально *infotainment* предстает как определенный формат представления и, следовательно, потребления информации в медиасфере, позволяющий целевой аудитории при минимальных интеллектуальных затратах,

в минимально сжатые сроки овладеть некой информацией, то впоследствии возникает вполне закономерный вопрос о возможности использовать эти «технологии» и в других сферах.

Сегодня формат инфотейнмент довольно хорошо зарекомендовал себя в образовательных учреждениях, начиная с детских садов и заканчивая высшими учебными заведениями. Визуальное представление информации все больше оказывается востребованным при подготовке новых материалов как преподавателями, читающими лекции и ведущими семинары, так и самими учащимися. Представляемая в виде презентаций новая информация, как показывают исследования психологов и социологов, не только лучше и быстрее воспринимается и запоминается, но и мотивирует ее реципиентов к получению новых знаний, навыков, умений.

Классическая литература в постиндустриальном обществе

Под «классической литературой» в самом общем виде принято понимать произведения художественной литературы, которые считаются эталоном для своей эпохи или того или иного жанра. При этом речь идет о мировой классической литературе и национальной классической литературе; ряд произведений отдельной национальной классической литературы входят в список мировой.

Чтобы стать «классическим», тексту художественного произведению необходимо пройти довольно сложный и извилистый путь, поэтому с момента его создания, как правило, проходит немало лет, десятилетий, а, может быть, и столетий. За это время происходит смена поколений, то, что казалось незыблемым и правильным, модным и смешным, перестает так восприниматься. В языке происходят значительные изменения, что также не может не заметить читатель новой эпохи. Конечно, все эти изменения приводят к тому, что некоторые моменты прошлого, нашедшие отражение в художественном произведении, затрудняют его восприятие, а процесс чтения превращается в занятие, требующее сосредоточенности, внимания к деталям, знания реалий эпохи. Частью читателей чтение классической литературы воспринимается как увлекательный процесс познания прошлого, для других – превращается в обременительный труд, награждение за который – формирование культурного капитала – приходится ждать годами и даже десятилетиями.

Отдавая предпочтение изучению прикладных дисциплин, многие школьники пренебрегают чтением классических произведений. Изучение классической литературы требует от школьников значительных затрат времени и сил в течение учебного года, которых не хватает даже детям, ориентированным на учебу. Этому есть несколько причин: 1. Действительно, академических часов на изучение литературы в рамках школьной программы отводится мало, а спи-

сок рекомендованных к прочтению книг довольно обширный. 2. Лишь немногие школьники следуют рекомендациям учителей и читают художественные произведения во время летних каникул. 3. Для адекватного освоения классического текста у современных школьников недостаточно экстралингвистических (в первую очередь, культурных) знаний, особенно по истории родной страны – это факт, не требующий доказательств. 4. «Клиповое» мышление, присущее многим представителям молодого поколения, значительно затрудняет процесс чтения, тем более произведений, написанных в другую эпоху. Более того, несмотря на то, что изучение произведений классической литературы, наиболее важных с точки зрения истории литературы и культуры, является обязательным, процент выпускников школ, сдающих экзамен по литературе, ничтожно мал по сравнению с теми, кто сдает другие предметы. Изучение литературы в школах по-прежнему чаще всего происходит по остаточному принципу. Таким образом, получается, что у современных школьников нет ни внутренней, ни внешней мотивации к изучению литературы. В то же время сегодня отмечается тенденция к моде на образованность и эрудированность, что предполагает наличие не только профессиональных знаний, умений и навыков, но и широкого кругозора, разносторонних интересов. Знание классических произведений также считается «хорошим тоном».

Изотекст в помощь читающим классическую литературу

В последние два-три десятилетия на мировом книжном рынке, в том числе и российском, сначала робко, затем все более уверенно, а в последние три-четыре года настойчиво и даже напористо, издатели предлагают читателям продукт, который в научной литературе получил название изотекста¹. К изотекстам относят комиксы, манга, графические романы и новеллы, виммельбухи, книжки-картинки, лубки, плакаты, карикатуры и другие рисованные истории на том основании, что повествование в них опирается на визуальный ряд [Кунин 2020, с. 5]. Роль иллюстрации при этом может быть разной – доминирующей, равнозначной тексту, подчинительной. Отметим, что и в последнем случае без иллюстрации вербальная часть не является самодостаточной. Изотексты могут быть адресованы разным возрастным читательским аудиториям (детям и взрослым), иметь разные цели (развлекательные, познавательные, образовательные). Своей популярностью у детей изотексты обязаны тому, что

1. В качестве синонима изотексту в нашей статье мы будем также использовать термины «графический продукт», «вербально-визуальный продукт». Последний термин представляется нам особенно удачным, поскольку он подчеркивает, что в основе подобного рода произведений (продуктов) лежит принцип соединения вербальных и визуальных средств для достижения авторами желаемого результата. – Прим. автора.

их «понимание не требует больших интеллектуальных усилий, но доставляет удовольствие» [Кожевникова 2021, с. 196].

На наш взгляд, наибольший интерес среди изотекстов представляют графический роман и графический гид (путеводитель).

Графический роман как феномен

Графический роман представляет собой вербально-визуальную адаптацию художественного произведения – романа, как следует из названия данного изотекста. На российском рынке сегодня представлено довольно много продуктов данного рода. «Преобразованию» подвергаются, как правило, классические произведения крупной формы. На российском книжном рынке это произведения русских авторов: «Евгений Онегин» А.С. Пушкина, «Война и мир» и «Анна Каренина» Л.Н. Толстого, «Герой нашего времени» М. Ю Лермонтова, «Мастер и Маргарита» М.А. Булгакова и другие книги, которые входят в золотой фонд русской и мировой литературы.

Каждый из упомянутых выше графических романов уникален и заслуживает особого внимания. В нашей статье мы остановимся на изотекстах, в основе которых лежит роман Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание». Этот роман является, пожалуй, своего рода «лидером»: по его мотивам издано не менее десятка вариантов вербально-визуальных произведений. Отметим, что помимо двух графических романов [Преступление и наказание 2024; Чухрай, Полторацкая 2024] по мотивам «Преступления и наказания» были изданы манга японского иллюстратора Осаму Тэдзуки (1953, пер. на русский 2012) и комикс французского художника и сценариста Бастьена Лукиа (2019, пер. на русский 2024) [Достоевский 2024].

Кратко остановимся на манге Осаму Тэдзуки. Первоначально предназначенный для японской аудитории вербально-визуальный продукт, видимо, своей целью имел в целом познакомить с сюжетом русского романа в игровой форме, дать представление, о чем роман. Как было отмечено в нашей статье, в манге есть смещение акцентов, неточности в изложении сюжета, отсутствуют второстепенные сюжетные линии и пр. Что касается графического оформления, то японский иллюстратор использовал стиль представления персонажей, в котором прослеживается среди прочего, и диснеевский мотив (подробно см.: [Крюкова, Раренко 2024]).

Вышедшая в России в 2012 г. манга Осаму Тэдзуки в переводе на русский язык – явление уникальное в силу ряда причин [Тэдзука Осаму 2012]. Во-первых, не совсем понятна цель издателей: а) познакомить русских читателей с жанром манги, б) показать, как «прочитывается» роман Ф.М. Достоевского в Японии? Неясно, почему выбрана манга по мотивам романа русского писателя, логичнее было бы выбрать классическое японское произведение. Во-вто-

рых, непонятно, кому адресовано издание: а) едва ли российским школьникам, поскольку в манге большое количество неточностей, из-за чего использовать издание как обучающее нельзя; б) взрослой аудитории, которой хорошо известен роман и которая получит эстетическое удовольствие, фиксируя расхождения с оригиналом?

Комикс² Бастьена Лукиа, адресованный, прежде всего, франкоязычной аудитории, вероятно, связан со стремлением помочь ей ознакомиться с романом Ф.М. Достоевского, вошедшего в мировой фонд классических произведений, в развлекательной форме³. Цель автора комикса заключается не в том, чтобы заменить текст романа (в настоящее время известны, по крайней мере, шесть переводов романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» на французский язык), а в том, чтобы превратить чтение в простой и увлекательный процесс. Во «Введении» Бастьен Лукиа пишет: «Когда я впервые прочел “Преступление и наказание”, изначально ожидая всего, что иногда считается присущим русской литературе (слишком длинно, слишком много персонажей, слишком все русское), то, к своему удивлению, почувствовал, что погрузился в непонятный мир, о котором много говорят, хотя почти ничего о нем не знают...» [Достоевский, 2024, с. 3]. Можно предположить, что, создавая свою адаптацию романа, Лукиа руководствовался идеей сделать роман «доступным» для своих соотечественников. Он отмечает, что «самым трудным при создании адаптации этого произведения объемом в семьсот страниц было вычлнить наиболее сильные моменты, оставив в стороне остальные, то есть сосредоточиться на главном, сохранив всю драматическую и человеческую мощь этого огромного романа» [Достоевский, 2024, с. 3].

Объем комикса – 160 с. альбомного формата, текст равнозначен визуальной составляющей. Особенно следует отметить наличие в издании ссылок и примечаний – их немного, всего 12, некоторые носят страноведческий характер: «На Сенной площади – “площади сена” – находился знаменитый рынок, где продавался домашний скот, продовольственные продукты, дрова и, разумеется, сено. В этом крайне оживленном и известном районе Санкт-Петербурга – где жил Достоевский, недалеко от Екатерининского канала – располагались многочисленные трактиры, дома терпимости и прочие злачные места. Можно легко представить себе мрачную атмосферу, часто там царившую. Церковь Пресвятой Богородицы (на заднем плане), построенная между 1753 и 1765 гг., была разрушена в 1961 г.» [там же, с. 158], другие касаются данного издания и истории создания Ф.М. Достоевским романа: «Сюжет последних страниц комикса основан на “Журнале Раскольникова”, а также на записках и чернови-

2. Так определяет жанр своей адаптации Б. Лукиа. – Примеч. автора.

3. Первый перевод романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» под названием «*Crime et Châtiment*» вышел в 1884 г., переводчик – Виктор Дерели.

ках Достоевского. Первая версия “Преступления и наказания” была написана от первого лица в форме дневника, который вел Раскольников» [там же, с. 159].

Упомянутые ниже два графических романа были созданы изначально для русскоязычной аудитории.

Издание, подготовленное Д. Чухраем и А. Полтораком, вышло в серии «Классическая литература в графических романах» и снабжено указанием на форзаце «основано на романе Федора Достоевского “Преступление и наказание”» [Чухрай 2024]. В аннотации к изданию отмечено, что данное издание – «самая масштабная и близкая к оригиналу визуальная адаптация “Преступления и наказания”» [Чухрай 2024, с. 2]. Во «Введении» читателям предлагается небольшая, но весьма информативная справка о том, что представлял собой Петербург времени создания Ф.М. Достоевским своего романа, в частности, описывается место – «проклятый треугольник» – в центре Петербурга, где разворачиваются описываемые события. Объясняется устройство города, дается описание знаменитым петербургским «колодцам», поясняется суть «доходных домов» и кто в них жил. Авторы посчитали необходимым прокомментировать фамилии некоторых персонажей, объяснили, на какие сокращения им пришлось пойти: «Конечно, для создания графической адаптации “Преступление и наказание” пришлось сокращать.... Увы, нам все же пришлось опустить несколько сцен. Мы выбрали для этого те, где, по нашему мнению, отдельный эпизод не влияет на формируемый в романе сюжет и восприятие последующих событий» [Чухрай 2024, с. 5].

Важно, что авторы адаптации указывают цель данного издания: «Мы очень надеемся, что вам понравится наша графическая адаптация, то, как мы увидели роман великого русского писателя, и это вдохновит вас перечитать или прочитать впервые одно из самых выдающихся произведений мировой литературы» [Чухрай, Полторака 2024, с. 5].

Книга, изданная в увеличенном формате, насчитывает 331 с., где иллюстрации играют столь же важную роль, как и текст.

Графический роман «Преступление и наказание» (на обложке указан только иллюстратор – Мария Батурская) вышел в издательстве АСТ в 2024 г. Он значительно уступает предыдущим изотекстам по объему – в нем 144 с., формат 60×90/16, тем не менее основная сюжетная канва сохранена, главные герои и их позиции обозначены. Компактное размещение иллюстраций и небольшой объем могут создавать иллюзию доминирования текста над визуальными элементами, что отличает это издание от других.

В кратком «Введении» издатели обращаются к потенциальному читателю на «ты», используют разговорную лексику. Это дает основания полагать, что издание ориентировано в первую очередь на школьников (несмотря на то, что на обложке стоит знак ограничения по возрасту «18+»). Сами издатели объясняют цели и задачи, которые ставили перед собой, следующим образом: «Мы

старательно искали подход как к тем, кто давно знает произведение, так и к тем, кто только собирается с ним познакомиться. Мы хотели, чтобы герои со страниц романа казались живыми – такими же, как и мы, несмотря на различие эпох, перемену взглядов и порядков, развитие прогресса и совсем иные привычки» [Преступление и наказание 2024, с. 3]. В конце книги приводятся сведения об истории написания романа, о реакции общества того времени на вышедший роман, переводах на иностранные языки, а также об адаптациях романа в кино и театре. Отметим, что в конце книги в отличие от «Введения» стиль повествования иной – более отстраненный: «В сентябре того же 1865 года Достоевский предложил редактору журнала “Русский вестник” Михаилу Каткову разместить свое новое произведение на страницах его издания, сообщив, что начатая им работа – это “психологический отчет одного преступления”» [там же, с. 135].

В приветствии от «комиксиста» Марии Батурской читаем: «Я питаю большую надежду, что кто-то, кто не был знаком с тяжеловесными серьезными произведениями русской классики, кто-то, кто до этого боялся подступить, кто-то, кто думал, «нет, это не для меня», сегодня откроет эту книгу и найдет для себя что-то новое и интересное» [там же, с. 143].

Отметим, что все описанные вербально-визуальные произведения отличаются высоким профессионализмом, креативностью, достойный уровень полиграфии и, как следствие, довольно высокая цена, нередко превышающая среднюю стоимость хорошо изданного классического оригинала приблизительно в 2 раза.

Причины популярности графических романов

Популярность графических романов в последнее время растет. Их целевая аудитория варьируется от школьников, изучающих произведения классической литературы, до искушенных читателей, интерес которых к подобному жанру, можно предположить, вызван не столько интересом к первоисточнику, сколько тем, как происходит адаптация классического произведения, как трактуются события и поступки героев, удастся ли в итоге сохранить стиль эпохи.

В то же самое время, создатели изотекстов – манги, комикса и графического романа, взяв на вооружение формат инфотейнмента, превращают чтение классического произведения в увлекательную игру. Более того, авторы графических произведений, как нам кажется, вступают в игру между собой, предлагая разные подходы к решению поставленной задачи, чем и объясняется появление на книжном рынке нескольких графических произведений на основе одного классического текста.

Выпускаемые графические произведения ориентированы на разные целевые аудитории, поэтому и задачи, стоящие перед ними, различаются. Так, если целевой аудиторией выступают учащиеся средних школ и средних учебных заведений, а тем более абитуриенты, готовящиеся к сдаче экзамена по литера-

туре, то главным требованием к изотексту выступает максимальная близость к оригинальному тексту, наличие пояснений. Как нам представляется, в качестве удачного примера такого изотекста может послужить графический путеводитель к роману А. С. Пушкина «Евгений Онегин» [Олейников, 2024].

Он не призван «заменить» оригинал, но поможет, благодаря визуальному компоненту и справочной информации, представленной в большом количестве на его страницах, понять уклад жизни в ту эпоху.

Если читатель ставит перед собой задачу ознакомиться с классическим произведением посредством «вторичного текста» (по А. И. Новикову), то, вероятнее всего, причиной является фактор времени. Помимо факторов времени безусловными «преимуществами» вторичного текста выступают: простота/доступность восприятия (наглядность); однозначная/упрощенная трактовка героев и их действий (поступков), выраженная дидактичность представления информации. Все эти характеристики изотекста привлекают читателя.

Фактор времени, как было сказано выше, часто является определяющим, поскольку большие информационные потоки требуют от современного человека максимально быстро воспринимать, анализировать, обобщать информацию, отделять нужную от ненужной. Экономия времени происходит за счет того, что в отличие от оригинальных текстов классических произведений в изотекстах представленными оказываются по преимуществу магистральные сюжетные линии; второстепенные герои, особенно те, которые непосредственно не участвуют в раскрытии основного сюжета, часто опускаются. Описания локаций и персонажей по большей части отсутствуют, как и лирические отступления. Диалоги персонажей, в том числе и внутренние, подлежат сокращению за счет обобщений и выводов. Так в изотекстах удастся значительно сократить объем оригинального продукта.

Визуальное оформление графического произведения может быть как в черно-белом исполнении, так и в цветном. Герои имеют большее или меньшее сходство с «прототипами». Так, в манге Осаму Тэдзуки Родион Раскольников изображен весьма условно, в его облике присутствуют даже комические черты, делающие его похожим на Пинокио из диснеевского мультфильма. В целом, условность изображения, подчеркивающая наиболее характерные особенности облика героев или локаций, в той или иной степени присутствует во всех изотекстах.

Что касается вербальной составляющей, то авторы изотекстов, сокращая монологи и диалоги персонажей, могут намеренно стилизовать текст – намеренно вводя в речь персонажей устаревшие обороты или, напротив, осовременивая ее. Отметим интересное решение, найденное переводчиком манги на русский язык: некоторые наиболее важные для сюжета фрагменты диалогов и внутренних монологов героев «сохранены», т. е. представляют собой прямые цитаты из романа Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание».

Выводы

Итак, формат инфотеймент, реализуемый в изотекстах, распространяется и на восприятие классических произведений. Вербальная информация, поддерживаемая визуальным рядом, воспринимается легче, лучше запоминается, дольше остается в памяти. Изотекст – графический роман, манга, комикс – таким образом, имеет преимущество в этом плане перед традиционным печатным текстом. Приемы визуализация персонажей и локаций, используемые создателями вербально-визуальной продукции, в значительной степени определяют восприятие оригинального, классического, произведения, положенного в их основу.

Что касается вербальной стороны вербально-визуальных произведений, то общих правил, определяющих, в каком соотношении должны быть представлены визуальные и вербальные средства, нет: окончательное решение остается за авторами, которые, видимо, исходят из потребностей целевой аудитории.

Авторы вербально-визуальных произведений, решающие, в первую очередь, образовательные задачи, в большей степени стремятся сохранить сюжетные линии оригинального произведения: воссоздают визуальные «портреты» персонажей, следуя данным в тексте описаниям, вводят прямые цитаты и пр. Авторы вербально-визуальных произведений, ставящие перед собой развлекательные цели, позволяют себе вольную трактовку оригинального текста, что проявляется в способах графической интерпретации персонажей, в нарочитом изменении времени и места действия сюжета. Во втором случае «вольное» обращение с источником может стать поводом для интеллектуальной игры между автором/авторами изотекста и читателем, участие в которой требует от последнего высокого уровня развития интеллекта, аналитических способностей, умения сопоставлять разные факты, знания оригинального текста.

Библиография

Безгина А.А. Возникновение и развитие понятия «инфотеймент» в зарубежных и отечественных исследованиях массмедиа // Стратегия развития региональных СМИ: проблемы и перспективы. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Ответственный редактор Н.И. Степкин. 2020. С. 12–19.

Гмызина Э.В. Инфотеймент как инструмент создания новой идеологии // Вестник гуманитарного образования. 2018. № 4 (12). С. 74–78.

Голокова М.С., Смородов А.А. Роль инфотеймента в спортивной журналистике // Материалы итоговой научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава Национального государственного Университета физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург, за 2020 г., посвященной 125-летию Университета. Министерство спорта Российской Федерации, Национальный государственный Университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта. 2021. С. 177–179.

Долгова Н.В. Просвещение и инфотейнмент в популяризации науки (на примере российских общественно-политических интернет-СМИ) // Общество и государство в зеркале социологических измерений (VIII Рязанские социологические чтения). Материалы Национальной научно-практической конференции с международным участием. Ответственные редакторы Р.Е. Маркин, А.В. Проноза. 2018. С. 307–312.

Долгова Ю.И. Влияние стиля «инфотейнмент» на представление реальности в информационном вещании // Журналистика в 2019 году: творчество, профессия, индустрия. Сборник материалов международной научно-практической конференции. 2020. С. 127–128.

Федор Достоевский, Бастьен Лукиа. Преступление и наказание. М.: Алраса, 2024. 160 с.

Ефанов А.А. К проблеме коннотации феномена инфотейнмента в новостном поле медиа // Университетский комплекс как региональный центр образования, науки и культуры. Материалы Всероссийской научно-методической конференции. Министерство образования и науки РФ, ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный университет». 2018. С. 3319–3321.

Ивлиева Е.В. Документальные телевизионные сюжеты жанра «инфотейнмент» программы «Утро России» телеканала «Россия 1»: драматургический аспект исследования // Наука телевидения. 2018. Т. 14. № 1. С. 159–182.

Крюкова О.С., Раренко М.Б. Манга Осаму Тэдзуки «Преступление и наказание»: закономерности и парадоксы интермедиальности // Достоевский и мировая культура. Филологический журнал. 2024. № 4 (28). С. 181–193.

Кожевникова Е.А. Современная книжная иллюстрация как средство мотивации детей к чтению // Современные проблемы книжной культуры: Основные тенденции и перспективы развития: материалы XIV Белорусско-Российского науч. семинара-конференции «Современные проблемы книжной культуры». Минск: Центральная науч. библиотека НАН Беларуси; Москва: ФГБУ науки Научный и издательский центр «Наука» РАН, 2021. С. 192–198.

Кунин А.И. Введение. От рисованных историй к изотекстам // Изотекст-2020: Материалы V Российской международной конференции исследователей рисованных историй. М.: Рос. гос. б-ка для молодежи; ИЭА РАН, 2020. 216 с.

Никитина С.В. Инфотейнмент как формат будущего // Неделя науки и творчества – 2018. Материалы Межвузовского научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых: в 3 частях. 2018. С. 161–163.

Олейников А. Онегин: Графический путеводитель / Алексей Олейников, ил. Натальи Яскиной. М.: Самокат, 2024. 128 с.

Преступление и наказание. Графический роман / Достоевский Ф.М. иллюстратор М. Батурская. М.: Издательство АСТ, 2024. 144 с.

Соколова И.С. Научно-популярная книга vs научно-популярная лекция по естествознанию: проблемы чтения в эпоху инфотейнмента // Труды ГПНТБ СО РАН. 2018. № 13–2. С. 468–475.

Сурикова Т.И. Стратегия инфотейнмента в эфире с точки зрения лингвистики // Журналистика в 2020 году: творчество, профессия, индустрия. Сборник материалов международной научно-практической конференции. 2021. С. 490–491.

Третьяк А.Ю. Феномен «инфотейнмент» как новый метод подачи информации в рамках образовательного процесса // Филологические и социокультурные вопросы науки и образования. Сборник материалов V международной научно-практической очно-заочной конференции. 2020. С. 740–745.

Трошина Н.Н. Тенденция к стилю «инфотейнмент» в современном деловом дискурсе // Человек: образ и сущность. Гуманитарные аспекты. 2018. № 1–2 (32–33). С. 195–211.

Тэдзука Осаму. Преступление и наказание / Пер. с японского. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2012. 136 с.

Тятых М.В. Инфотейнмент в политической коммуникации // Журналистика, массовые коммуникации и медиа: взгляд молодых исследователей. Материалы Научно-практической конференции молодых исследователей, аспирантов и студентов. Белгород, 2021. С. 164–169.

Хан Юй. Исследование феномена инфотейнмента в китайском интернете // Журналистика и общественные коммуникации в цифровом пространстве: создавая смыслы. Сборник материалов. Владивосток, 2021. С. 217–221.

Хорольский В.В. Научно-популярная публицистика в западных СМИ: инфотейнмент и просвещение масс // Былое и мы. Журналистика и литература в пространстве культуры. Сборник научных статей. К 100-летию ВГУ. Воронеж, 2018. С. 94–108.

Чаган Н.Г. Инфотейнмент как явление медиаккультуры // Вестник Университета Российской академии образования. 2014. № 2. С. 76–82.

Чухрай Д. Преступление и наказание: графический роман / Дмитрий Чухрай, Александр Полторак. Ростов н/Дону: Феникс, 2024. 331 с.

McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. N.Y.: McGraw Hill, 1964. 392 p.

Postman N. *Amusing ourselves to death: Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. New York: PENGUIN BOOKS, 1985. 184 p.

References

Bezgina A.A. Voznikovenie i razvitie ponjatija «infotejnment» v zarubezhnyh i otechestvennyh issledovanijah massmedia [The emergence and development of the concept of «infotainment» in foreign and domestic media studies]. *Strategija razvitija regional'nyh SMI: problemy i perspektivy. Materialy Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii. Otvetstvennyj redaktor N.I. Stepykin*. 2020. P. 12–19. (In Russ.)

Chagan N.G. Infotejnment kak javlenie mediakul'tury [Infotainment as a phenomenon of media culture]. *Vestnik Universiteta Rossijskoj akademii obrazovanija*. 2014. N 2. P. 76–82. (In Russ.)

Chuhraj D., Poltorak A. Prestuplenie i nakazanie/graficheskij roman [Crime and punishment / graphic novel]. *Rostov n/Donu: Feniks*, 2024. 331 p. (In Russ.)

McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. N.Y.: McGraw Hill, 1964. 392 p.

Dolgova N.V. Prosveshhenie i infotejnment v populjarizacii nauki (na primere rossijskih obshhestvenno-politicheskikh internet-SMI) [Enlightenment and infotainment in the popularization of science (on the example of Russian socio-political online media)]. *Obshhestvo i gosudarstvo v zerkale sociologicheskikh izmerenij (VIII Rjazanskije sociologicheskie chtenija). Materialy Nacional'noj nauchno-prakticheskoj konferencii s mezhdunarodnym uchastiem. Otvetstvennye redaktory R.E. Markin, A.V. Pronoza*. 2018. P. 307–312. (In Russ.)

Dolgova Ju.I. Vlijanie stilja «infotejnment» na predstavlenie real'nosti v informacionnom veshhanii [The influence of the «infotainment» style on the representation of reality in information broadcasting]. *Zhurnalistika v 2019 godu: tvorcestvo, professija, industrija. sbornik materialov mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii*. 2020. P. 127–128. (In Russ.)

Dostoevskij F. Bast'en Lukia. Prestuplenie i nakazanie [Crime and punishment] /. M.: Alpaca, 2024. 160 p. (In Russ.)

Efanov A.A. K probleme konnotacii fenomena infotejnmenta v novostnom pole media [On the problem of the connotation of the infotainment phenomenon in the media news field]. *Universitetskij kompleks kak regional'nyj centr obrazovanija, nauki i kul'tury. materialy Vserossijskoj nauchno-metodicheskoj konferencii. Ministerstvo obrazovanija i nauki RF, FGBOU VO «Orenburgskij gosudarstvennyj universitet»*. 2018. P. 3319–3321. (In Russ.)

Gmyzina Je.V. Infotejnment kak instrument sozdaniya novoj ideologii [Infotainment as a tool for creating a new ideology]. *Vestnik gumanitarnogo obrazovanija*. 2018. N 4 (12). P. 74–78. (In Russ.)

Golokova M.S., Smorodov A.A. Rol' infotejnmenta v sportivnoj zhurnalistike [The role of infotainment in sports journalism]. *Materialy itogovoj nauchno-prakticheskoj konferencii professor-sko-prepodavatel'skogo sostava Nacional'nogo gosudarstvennogo Universiteta fizicheskoj kul'tury, sporta i zdorov'ja im. P.F. Lesgafta, Sankt-Peterburg, za 2020 g., posvjashhennoj 125-letiju Universiteta. Ministerstvo sporta Rossijskoj Federacii, Nacional'nyj gosudarstvennyj Universitet fizicheskoj kul'tury, sporta i zdorov'ja im. P.F. Lesgafta. 2021. P. 177–179. (In Russ.)*

Han Juj. Issledovanie fenomena infotejnmenta v kitajskom internete [A study of the phenomenon of infotainment in the Chinese Internet]. *Zhurnalistika i obshhestvennye kommunikacii v cifrovom prostranstve: sozdavaja smysly. Sbornik materialov. Vladivostok, 2021. P. 217–221. (In Russ.)*

Horol'skij V.V. Nauchno-populjarnaja publicistika v zapadnyh smi: infotejnment i prosveshhenie mass [Popular science journalism in Western media: Infotainment and enlightenment of the masses]. *Byloe i my. Zhurnalistika i literatura v prostranstve kul'tury. Sbornik nauchnyh statej. K 100-letiju VGU. Voronezh, 2018. P. 94–108. (In Russ.)*

Ivlieva E.V. Dokumental'nye televizionnye sjuzhety zhanra «infotejnment» programmy «Utro Rossii» telekanala «Rossija 1»: dramaturgicheskij aspekt issledovaniya [Documentary television plots of the genre «infotainment» of the program «Morning of Russia» of the TV channel «Russia 1»: a dramatic aspect of research]. *Nauka televidenija. 2018. T. 14. N 1. P. 159–182. (In Russ.)*

Kryukova O.S., Rarenko M.B. Manga Osamu Tjedzuki «Prestuplenie i nakazanie»: zakonomernosti i paradoksy intermedial'nosti [Osamu Tezuki's Manga Crime and Punishment: Patterns and Paradoxes of Intermediality]. *Dostoevsky and World Culture. Philological journal, N 4 (28), 2024, P. 181–193. (In Russ.)* <https://doi.org/10.22455/2619-0311-2024-4-181-193> (In Russ.)

Kozhevnikova E.A. Sovremennaja knizhnaja illjustracija kak sredstvo motivacii detej k chteniju [Modern book illustration as a means of motivating children to read]. *Sovremennye problemy knizhnoj kul'tury: Osnovnye tendencii i perspektivy razvitiya: materialy XIV Belorussko-Rossijskogo nauch. seminar-konferencii «Sovremennye problemy knizhnoj kul'tury».* Minsk: Central'naja nauch. biblioteka NAN Belarusi; Moskva: FGBU nauki Nauchnyj i izdatel'skij centr «Nauka» RAN, 2021. – S. 192–198.

Kunin A.I. Vvedenie. Ot risovannyh istorij k izotekstam [Introduction. From hand-drawn stories to iso texts]. *Izotekst-2020: Materialy V Rossijskoj mezhdunarodnoj konferencii issledovatelej risovannyh istorij. M.: Ros. gos. b-ka dlja molodezhi; IJeA RAN, 2020. 216 s.*

Nikitina S.V. Infotejnment kak format budushhego [Infotainment as a format of the future]. *Nedelja nauki i tvorcestva – 2018. Materialy Mezhvuzovskogo nauchno-prakticheskogo foruma studentov, aspirantov i molodyh uchenyh: v 3 chastjah. 2018. P. 161–163. (In Russ.)*

Olejnikov A. Onegin: Graficheskij putevoditel' [Onegin: Graphic Guide] / Aleksej Olejnikov, il. Natal'i Jaskinoj. M.: Samokat, 2024. 128 s. (In Russ.)

Postman N. Amusing ourselves to death: Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business. New York: PENGUIN BOOKS, 1985. 184 p.

Prestuplenie i nakazanie. Graficheskij roman [Crime and punishment. Graphic novel] / Dostoevskij F.M. M.: Izdatel'stvo AST, 2024. 144 p. (In Russ.)

Sokolova I.S. Nauchno-populjarnaja kniga vs nauchno-populjarnaja lekcija po estestvoznaniju: problemy chtenija v jepohu infotejnmenta [Popular Science book vs popular science lecture on natural science: problems of reading in the era of infotainment]. *Trudy GPNTB SO RAN. 2018. N 13-2. P. 468–475. (In Russ.)*

Surikova T.I. Strategija infotejnmenta v jefire s točki zrenija lingvojetiki [The strategy of on-air infotainment from the point of view of linguoethics]. *Zhurnalistika v 2020 godu: tvorcestvo, professija, industrija. sbornik materialov mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii. 2021. P. 490–491. (In Russ.)*

Tretjak A.Ju. Fenomen «infotejnment» kak novyj metod podachi informacii v ramkah obrazovatel'nogo processa [The phenomenon of «infotainment» as a new method of presenting information

in the framework of the educational process]. Filologicheskie i sociokul'turnye voprosy nauki i obrazovaniya. Sbornik materialov V mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy ochno-zaochnoj konferencii. 2020. P. 740–745. (In Russ.)

Troshina N.N. Tendencija k stilju «infotejnmnt» v sovremennom delovom diskurse [The tendency towards the «infotainment» style in modern business discourse]. Chelovek: obraz i sushhnost'. Gumanitarnye aspekty. 2018. N 1–2 (32–33). P. 195–211. (In Russ.)

Tjedzuka Osamu. Prestuplenie i nakazanie [Crime and Punishment]. / Per. s japonskogo. Ekaterinburg: Fabrika komiksov, 2012. 136 p. (In Russ.)

Tjatyh M.V. Infotejnmnt v politicheskoy kommunikacii [Infotainment in political communication]. Zhurnalistika, massovye kommunikacii i media: vzgljad molodyh issledovatelej. Materialy Nauchno-prakticheskoy konferencii molodyh issledovatelej, aspirantov i studentov. Belgorod, 2021. P. 164–169. (In Russ.)