

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации,
Кафедра теории германских и романских языков и прикладной лингвистики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ О.В. Магировская

« ____ » _____ 2024 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

**ВЕРБАЛЬНО-ИКНИЧЕСКИЕ КОМПОНЕНТЫ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
(НА МАТЕРИАЛЕ ФРАНКОЯЗЫЧНОЙ СЕРИИ КОМИКСОВ
О ТИНТИНЕ)**

Научный руководитель _____ канд. филол. наук,
доц. Е.Ч. Дахалаева

Выпускник _____ А.А. Смирнова

Нормоконтролер _____ К.С. Некрасова

Красноярск 2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ К ИЗУЧЕНИЮ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ КОМИКСОВ.....	6
1.1. Художественный образ и его компоненты.....	6
1.2. К определению понятия «комикс».....	10
1.3. Комикс как креолизованный жанр.....	13
1.4. Структура комикса и его компоненты.....	16
1.5. История комиксов о Тинтине.....	31
1.5.1. Об авторе комикса Эрже и процессе создания.....	31
1.5.2. О серии комиксов.....	35
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	40
ГЛАВА 2. РЕАЛИЗАЦИЯ ВЕРБАЛЬНО-ИКНИЧЕСКИХ СРЕДСТВ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ.....	42
2.1. Краткая характеристика практического материала.....	42
2.1.1 Краткая справка о главном герое комикса Тинтине.....	45
2.2. Вербальные компоненты репрезентации художественного образа главного героя комиксов о Тинтине.....	47
2.2.1. Фонетико-графические средства.....	47
2.2.2. Лексико-стилистические средства.....	55
2.2.3. Грамматические средства.....	61
2.3. Иконические средства.....	63
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	71
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	73
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	76

ВВЕДЕНИЕ

В эпоху информационного бума поиск данных практически ничем не ограничен. Обильное количество всевозможной информации является одним из достоинств и недостатков многочисленных достижений XXI века. У публики, страдающей от переизбытка данных, появился интерес к таким способам развлечений и получения информации, которые охватывают не только вербальные сигналы, но и невербальные. Так, графические истории, более известные как комиксы, превратились в один из самых популярнейших жанров литературы. На сегодняшний день комикс называют девятым видом искусства.

Проводится множество исследований по изучению комиксов во всех областях знаний, в том числе и в лингвистике. Так, осуществляются исследования по эффективности использования комиксов в методике преподавания языков (А.И. Резникова), изучается дискурс-организация англоязычных комиксов (Е.А. Пожарицкая), вербальные и невербальные компоненты французских (Л.Г. Столярова) и немецких комиксов (Ю.А. Ейкалис).

Тем не менее специфика языкового оформления современного франкоязычного комикса остается малоизученной, недостаточно внимания уделено речевым аспектам персонажей данного жанра. Именно поэтому интересным объектом для исследования становится герой комикса.

В данной работе проводится репрезентация художественного образа Тинтина, главного героя известных комиксов, автором которого является бельгийский художник Эрже. Творчество этого мастера чрезвычайно популярно не только на его родине, но и в других франкоязычных странах, а в переводные издания – и во всем мире. В последние десятилетия комиксы о Тинтине многократно экранизируются.

Цель исследования – выявить и изучить приемы репрезентации художественного образа Тинтина на материале франкоязычной серии комиксов.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Дать научное определение понятию «художественный образ» и выявить его составляющие.
2. Дать научное определение понятию «комикс».
3. Рассмотреть комикс как креолизованный жанр.
4. Выявить структуру комикса и определить его компоненты.
5. Изучить историю создания комиксов о Тинтине, биографию автора комикса Эрже, предоставить краткую справку о главном герое комикса Тинтине.
6. Выявить вербально-иконические компоненты репрезентации художественного образа Тинтина в комиксах на французском языке.

Объектом исследования в настоящей работе выступает художественный образ персонажа бельгийских комиксов Тинтина.

Предметом исследования служит совокупность вербальных и иконических характеристик персонажа комиксов о Тинтине, которые формируют художественный образ главного героя.

Материалом исследования послужили комиксы из серии «Les Aventures de Tintin» на французском языке общим объёмом 513 стр.

Теоретической базой исследования послужили труды по изучению художественного образа (Е.О. Опарина, С.В. Чернова, А.В. Татарова, В.А. Маслова, В.Е. Хализев, Т.В. Волков, Т.Т. Давыдова, В.П. Мещеряков, Т.Ф. Ефремова, М.И. Котович), по исследованию комиксов (С. Макклауд, Р. Барт, А.Г. Сонин, Р.В. Чуканов, А.И. Денисова, Е.В. Козлов, Ю.А. Ейкалис и другие).

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав и заключения.

Во введении обосновывается актуальность проблемы, формулируются цели и задачи исследования, определяется теоретическая и практическая значимость работы.

В первой главе даётся определение понятия «художественный образ», выявляются его составляющие, рассматривается характеристика жанра «комикс», анализируются его элементы, предоставляется биография автора комикса, история создания комиксов о Тинтине.

Во второй главе проводится анализ вербально-иконических компонентов, составляющих художественный образ Тинтина.

В выводах по главам и заключении даны основные результаты проведенной работы и намечаются перспективы исследования.

Список литературы содержит основные труды по теме проводимого исследования в количестве 46 единиц, в том числе 11 источников на иностранных языках.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ К ИЗУЧЕНИЮ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ КОМИКСОВ

1.1. Художественный образ и его компоненты

В современном мире комиксы стали неотъемлемой частью культуры и искусства. На протяжении многих лет они привлекали внимание миллионов читателей по всему миру, затрагивая различные тематики и проблемы. Комиксы являются важным культурным феноменом, способным оказывать влияние на мнения и ценности читателей.

Комиксы считаются одним из видов человеческой деятельности на стыке художественной литературы и изобразительного искусства. Основным ключевым элементом комикса является художественный образ персонажа, который служит средством выражения авторской идеи и передачи ее читателю.

Репрезентация художественного образа персонажа комикса играет значимую роль в формировании мнений и ценностей реципиентов. Актуальность данной темы обусловлена социально-культурной значимостью комиксов как одного из видов искусства.

Одной из основных функций изображения художественного образа персонажа комикса является возможность идентификации читателя с ним. Значимость репрезентации в этом аспекте заключается в способности создавать у читателя чувство сопричастности и сопереживания.

Образ персонажа произведения является популярным исследовательским объектом. Изучением понятия «художественный образ» и его особенностями занимались такие ученые как Т.Ф. Ефремова, А.А. Потехина, Ю.Д. Апресян, Е.О. Опарина, С.В. Чернова, А.В. Татарова, В.А. Маслова, В.Е. Хализев, И.Ф. Волков, Т.Т. Давыдова, В.П. Мещеряков.

А.А. Потебня одним из первых ученых сделал «художественный образ» объектом изучения в лингвистике, определив основные характеристики данного понятия. Художественный образ, с его точки зрения, «не отражает мир, существующий независимо от нашего сознания; этот мир не познаваем, он лишь обозначает часть субъективного мира художника. Этот субъективный мир художника в свою очередь не познаваем для других и не выражается, а лишь обозначается художественным образом» [Потебня, 1976: 164].

Согласно толковому словарю С.И. Ожегова, «образ» – это 1) вид, облик; 2) в художественном произведении: тип, характер; 3) в искусстве: обобщённое художественное отражение действительности, облеченное в форму конкретного индивидуального явления [Ожегов, 2007].

Т.Ф. Ефремова трактует «образ» как внешний вид, облик кого-либо, чего-либо; как художественное отражение идей и чувств в звуке, слове, красках и т.п.; как созданный художником обобщенный характер, тип [Ефремова, 2000].

Согласно мнению Ю.Д. Апресяна, образ представляет собой картину реального предмета или явления, характеризующуюся субъективностью, оригинальностью, что создается с помощью ассоциаций, фантазии, памяти, а также интуитивному восприятию [Апресян, 1995].

Если обратиться к понятию «художественный образ», то по словам И.Ф. Волкова, его стоит определить как «систему конкретно-чувственных средств, воплощающую собой собственно художественное содержание, то есть художественно освоенную характерность реальной действительности» [Волков, 1995: 75]. Под характерностью реальной действительности И.Ф. Волков понимает нечто конкретное, например, характер человека, который можно освоить художественно только в рамках литературного произведения. Следовательно, в центре литературного изображения стоит человек в жизненном процессе, показанный в сложности и многомерности его отношений к действительности.

Данный подход к определению понятия «художественный образ» поддержали и продолжили развивать в современном литературоведении. Так, например, Т.Т. Давыдова в своей работе «Теория литературы» определяет образ как «результат осмысления автором какого-либо явления, процесса жизни способом, свойственным тому или иному виду искусства, объективированный в форме как целого произведения, так и его отдельных частей» [Давыдова, Пронин, 2003: 7].

Продолжая расширять границы понятия «художественный образ», В.П. Мещеряков в своей работе «Основы литературоведения» приходит к выводу, что он «есть конкретно-чувственная форма воспроизведения и преобразования действительности. Образ передает реальность и в то же время создает новый вымышленный мир, который воспринимается нами как существующий на самом деле» [Мещеряков, 2003: 17].

Итак, прежде всего под художественным образом понимают форму отражения действительности, конкретную и вместе с тем обобщенную картину человеческой жизни, преображённую в соответствии с субъективным восприятием писателя, созданную при помощи его творческой фантазии.

Как уже отмечалось, художественный образ выступает одним из значимых компонентов литературных произведений. Поскольку в его создании принимают активное участие различные языковые средства, изучению образа в лингвистике уделяется особое внимание.

По мнению А.В. Татаровой, при создании художественного образа на первый план выходят различные языковые средства (лексические, стилистические и фонетические), которые позволяют автору произведения создать яркий образ героя, а также замысел художественного произведения в целом [Татарова, 2016].

По мнению В.Е. Хализева, структура художественного образа представлена следующими элементами: 1) портрет; 2) поступки; 3) индивидуализация речи; 4) биография героя; 5) авторская характеристика; 6) характеристика героя другими действующими лицами; 7) мировоззрение

героя; 8) привычки, манеры; 9) отношение героя к природе; 10) психологический анализ; 11) говорящее имя/фамилия; 12) вещная характеристика [Хализев, 2013].

Основой художественного образа, по замечанию М.И. Котовича, является лексика. Лексическая структура образа включает как эксплицитные, так и имплицитные лексические средства [Котович, 2015].

Имплицитные изобразительные средства создания образа играют важную роль в художественной прозе, причем их эстетическая ценность нередко содержательнее и объемнее, чем у эксплицитных. Среди таких скрытых средств выделяются стилистические средства (метафоры, эпитеты) и использование дополнительных фоновых знаний для интерпретации образа (аллюзии, топонимы, прецедентные тексты и имена).

К эксплицитным средствам создания образа чаще всего относят описание героя: его профессия, национальность, характер.

В.А. Маслова, определяя характеристики художественного образа, говорит следующее:

1) образ служит некой «иллюстрацией» окружающей действительности, позволяет лучше ее воспринимать;

2) образ способствует возникновению ассоциаций с определенными предметами/явлениями и «отпечатывает» эти ассоциации в сознании человека;

3) по своему содержанию образ является устойчивым, но по своей форме воспроизводимым;

4) основу художественного образа составляют ассоциации;

5) в составе образа всегда есть эмоционально-окрашенная лексика;

6) в лингвистике образы входят в состав сигнификата;

7) в сознании человека художественные образы зачастую становятся определенными символами [Маслова, 2001].

Таким образом, в данной работе понятие «художественный образ» мы воспринимаем как результат осмысления автором какого-либо явления,

процесса жизни, а также как внешний вид, облик кого-либо, чего-либо, как художественное отражение идей и чувств в звуке, слове, красках и т.п., как созданный художником обобщенный характер, тип. Главенствующую роль в репрезентации художественного образа героя выполняют языковые средства (лексические, стилистические, фонетические, грамматические).

Поскольку мы проводим анализ художественного образа героя комикса, в следующем разделе обратимся к определению понятия «комикс».

1.2. К определению понятия «комикс»

Современный человек живет в эпоху информационного расцвета. Нельзя игнорировать достоинства данного периода, поскольку каждый человек способен найти любую желаемую информацию за короткий срок и мгновенно получить сведения об окружающих его событиях. Однако обратным эффектом является формирование так называемого клипового мышления, когда для человека становится трудно концентрироваться на больших объемах вербального текста. Клиповое мышление характеризуется быстрой потерей концентрации внимания при прочтении длинных текстов [Пекар, 2015]. В связи с этим креолизованные речевые форматы становятся популярным способом предоставления информации. Именно поэтому современных читателей отныне привлекают комиксы – рисованные истории с информацией, закодированной в различных семиотических системах. Вследствие этого в современной лингвистике комиксы являются интересным объектом исследования.

Комиксы как вид визуального искусства существуют достаточно давно. На сегодняшний день в популярных комиксах фигурируют самые разнообразные персонажи: обычные люди, фантастические существа и супергерои. Стоит отметить, что на Западе к этому жанру относятся достаточно серьезно, например, во Франции комиксы считаются девятым

видом искусства и поддерживаются на государственном уровне [Хачатуров, 2022].

Термин «комикс» имеет английское происхождение: в начале XX века американские газеты начали публиковать приложения, называемые «comic strips», которые содержали, как правило, короткую смешную историю в картинках. Именно этот содержательный признак данного жанра лёг в основу термина. Это привело к определённой отношению большинства исследователей к комиксу: он стал восприниматься как жанр, лишенный «серьёзности», недостойный научного внимания.

Такая характеристика правдива только по отношению к раннему периоду существования комикса, поскольку за более чем столетие развития данный вид искусства обогатился и достиг значительного сюжетно-жанрового разнообразия: смешные истории в картинках, которые раньше называли комиксами, сегодня называют «funnies», при этом значительную часть рынка комиксов составляют не столько комические истории, а другие направления, к примеру, экшен и приключения [Ейкалис, 2017].

Сегодня комиксы – один из самых популярных жанров массовой литературы во всем мире: от коротких миниатюр, публикуемых в Европе, до целых книг комиксов, издаваемых в США, от китайского маньхуа до японской манги.

Такое же разнообразие касается и научных определений комикса, которых насчитывается достаточное множество в работах С. Макклауда, Р. Барта, А.Г. Сонины, Р.В. Чуканова, А.И. Денисовой, Е.В. Козлова, Ю.А. Ейкалиса и других.

С. Макклауд определяет комикс как «последовательные изображения, смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности» [Макклауд, цит. по Козлову, 1999: 43]. А.Г. Сонин предложил следующее определение: комикс – это «особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих, кроме рисунка, вербальное произведение, репрезентирующее преимущественно диалог

персонажей и заключенное в особую рамку – графическое пространство речевого компонента. При этом рисунок и заключённый в него вербальный текст представляют собой органическое смысловое единство» [Сонин, 1999: 35].

Определение одного из первых французских исследователей комиксов П. Фрэно-Дерюэля звучит так: современная форма образного повествования, комикс, представляет собой произведение, неотъемлемой частью которого является последовательность картинок, сопровождаемых текстом или без него и дополненных различными идеографическими знаками [Fresnault-Deruelle, 1986].

Согласно Дж. Кочалке, «комиксы – способ создания вселенной и наполнения её персонажами с использованием секретного кода, который работает самым простым и непосредственным способом, чтобы проникнуть в мозг читателя; серия маленьких картинок и групп слов, расположенных в ритмическом рисунке для создания и активизирования мира внутри нас» [Kochalka, 1999: 13].

Таким образом, под понятием «комикс» мы рассматриваем особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих рисунок и вербальное произведение. Вербальная и визуальная (иконическая) составляющая комикса представляет собой смысловое единство.

Комиксы – как феномен современной массовой культуры – значительно отличаются от традиционного письма, романов или рассказов. Комикс характеризуется рядом отличительных черт, из которых обращается особое внимание на краткость, броскость кадра и выразительность, игровые формы подачи информации, юмор, апелляция к эмоциям реципиента, фрагментарность информационного потока. Все это достигается не только вербальной, но и иконической составляющей данного жанра. Об этом речь пойдет в следующем параграфе.

1.3. Комикс как креолизованный жанр

Как известно, комикс – это вид литературы, объединяющий два семиотических кода.

Специалисты различных областей знания – лингвисты, психологи, социологи, создатели рекламы и др. – занимаются изучением сложного креолизованного (поликодового, мультисемиотичного) текста, состоящего из различных семиотических кодов.

Ученые используют разную терминологию для наименования паралингвистических текстов, в которых задействованы элементы различных семиотических систем. Отечественные психолингвисты Ю.А. Сорокин и Е.Ф. Тарасов в 1990-х годах предложили термин «креолизованные тексты». Это «тексты, фактура которых состоит из двух негомогенных частей: вербальной (речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)» [Сорокин, Тарасова, 1990: 180-181]. Е.В. Тумакова определяет креолизованный текст как «текст, в котором используются не только вербальные (языковые), но и невербальные средства других знаковых систем. Невербальными средствами могут быть цифры, символы, изображения, различные цвета текста, шрифты и другие особенности его оформления» [Тумакова, 2016: 43].

Еще ранее Р.О. Якобсон писал о синкретических сообщениях, основанных на комбинации различных знаковых систем [Якобсон, 1985]. Для определения таких образований Г.В. Ейгер и В.Л. Юхт выделили отдельные моно- и поликодовые тексты как «случай сочетания естественного языкового кода с кодом какой-либо иной семиотической системы (изображение, музыка и т.п.)» [Ейгер, Юхт, 1974: 107]. Термин «поликодовый текст» используется в работах Л.М. Большаяновой [Большаянова, 1987]. Для обозначения синтеза словесных и изобразительно-графических знаковых систем А.А. Бернацкая использует понятие «изовербальный комплекс» [Бернацкая, 1987], а А.В. Михеев – «изоверб» [Михеев, 1987].

Гибридные по своей природе комиксы определяются сочетанием вербальных и иконических (визуальных) компонентов. Как и другие произведения данного жанра, истории о приключениях Тинтина сочетают как языковые, так и графические знаки, а также особый синтаксис.

С точки зрения семиотики, иконический язык принципиально не отличается от вербального – оба по сути являются знаковыми системами. В то же время изображение является универсальной, но не столь четко определенной знаковой единицей как слово, и его семантика, по сравнению с последним, характеризуется гораздо меньшей определенностью, нечеткостью, размытостью границ и имеет значительный диапазон интерпретации, во многом определяемый языковой и культурной принадлежностью реципиента.

Комикс относится к числу креолизованных жанров, поскольку вербальные, паравербальные и невербальные компоненты связаны и непрерывно дополняют друг друга. Преимущество и особенность комикса как креолизованного текста в том, что его мультимодальная форма значительно упрощает восприятие и ускоряет процесс познания. Воспринимая комикс в органичном единстве ярких визуальных образов и текстовой составляющей, реципиент формирует более глубокое понимание авторского послания.

Р. Барт определил характерные черты комикса как семантически осложненного текста:

1. Персонажи, представляющие определенную модель поведения, находятся в жизненном и мировоззренческом конфликте. Следует отметить, что эта модель может быть представлена невербально, но образ действий героя понятен читателю благодаря выразительной графической составляющей комикса.

2. Каждый образ в комиксе, будучи информационно и эстетически самодостаточным, тем не менее существует только в контексте всего произведения.

3. Изображения и текст комикса утрированы, лаконичны и просты для понимания, при этом не следует относиться к чтению комикса невнимательно, так как изображения часто содержат важные фрагменты в виде подсказок.

4. Динамичность комикса, предназначенного для взрослой аудитории, обусловлена развлекательной функцией произведения, которое читается для отдыха и расслабления после трудового дня, не вызывая сонливости.

5. Яркость в комиксе служит цели привлечения внимания и включает в себя, наряду с яркостью цветового сопровождения, броскость кадра и организацию текста. Среди ярких монтажных приемов – использование художниками крупных планов в эмоционально и повествовательно значимых эпизодах, а также выделение лица и глаз с помощью резких, броских линий или отображение только глаз персонажа. Популярным среди авторов комиксов является эффект «летающей перспективы», который достигается путем проведения множества линий к одной точке на ярком фоне. Точка скрыта за основным объектом кадра.

6. Выразительность графической составляющей каждого кадра, особенно тех, подчеркивающих эмоциональное состояние персонажа, обусловлена практической невозможностью изображения полностью выразить эмоции нарисованного персонажа.

7. Интеграция центральной информации в одном изображении – уникальная особенность комикса. При чтении комикса реципиенту не нужно представлять себе внешний облик персонажей, обстановку комнаты или пейзаж – все элементы одновременно представлены в рамках одного кадра [Барт, 1996].

Рассмотрев комикс как креолизованный текст, перейдем к изучению структуры комикса, компоненты которого позволяют репрезентировать художественный образ главного героя.

1.4. Структура комикса и его компоненты

Вербальный компонент комикса представлен речью персонажа и авторским текстом (заголовки, титры, различного рода комментарии к отдельным кадрам, эпизодам и всему комиксу) [Козлов, 1999]. Речь или мысли персонажа графически обрамляются внутри графического пространства вербального компонента, которое имеет форму «облачка» и на профессиональном жаргоне называется филактером (см. рисунок 1).



Авторская речь

Речь главного героя,
заклученная в филактер

«Хвост»

Рисунок 1. Структура кадра комикса

Вербальную составляющую кадра (одного рисунка) комикса можно рассматривать как целостную единицу в теории коммуникации, поскольку она соответствует описываемой ситуации и, таким образом, относится к наиболее важной части содержания. В креолизованных текстах «вербальная часть не может существовать независимо от изобразительной части – между обоими компонентами устанавливаются синсемантические отношения. Вербальная часть ориентирована на изображение или отсылает к нему, а изображение выступает в качестве облигаторного элемента текста» [Анисимова, 2003: 15].

Ситуация должна быть ясной и легко идентифицируемой для читателя. Если содержание невозможно установить по поверхностной форме

вербального компонента без дополнительных смысловых преобразований, которые могут основываться на семантике слов, входящих в высказывание, то иконический компонент должен компенсировать недостаточность контекста.

Различение явной и неявной частей семантики текста, а в неявной – обязательной и необязательной информации, принципиально важно для понимания текста без потери элементов сюжета. Неочевидная, скрытая информация может быть как обязательной, так и необязательной. В ряде рисунков комикса она выражается графикой, цветом, размером. К необязательной относятся различные оттенки смысла, культурно обусловленные ассоциации слов, устойчивые образы, которые могут быть либо восстановлены читателем, либо остаться нераскрытыми.

Иконический (визуальный, невербальный) компонент комикса несет основную смысловую нагрузку и представлен графическими (последовательность кадров) и параграфическими (способы обрамления вербального текста, элементы, создающие «звук» в комиксе) компонентами, которые сопровождают вербальный текст и обеспечивают его динамичность и выразительность.

Одним из языков, используемых в комиксах, является графический код, который включает в себя композицию страницы, форм, цветов, а также способ заполнения пространства на страницах, таких как размер визуальных объектов, толщина линий и формат букв. При чтении комикса взгляд читателя свободно передвигается по странице без заданного направления, что позволяет ему обратить внимание на баланс или дисбаланс цветов, пропорции иконических элементов и прочие визуальные нарушения. Все описанные графические компоненты читаются линейно, когда читатель следит за развитием сюжета, читая страницу сверху вниз и слева направо, кадр за кадром (см. рисунок 2).



Рисунок 2. Кадры комикса «Драгоценности Кастафьоре»

Отметим также, что как и любой другой текст, комикс характеризуется тематическим делением: тема каждой отдельной части комикса раскрывается последовательно [Анищенко, 2009]. Обычно кадры, относящиеся к одному сюжетному элементу, имеют одинаковый размер и формат.

На рисунке 2 наблюдается желтая полоса, содержащая ноты и буквенные символы, которая связывает все кадры вместе и подчеркивает линейную непрерывность. Желтая полоса, имеющая дрожание края, наложена поверх первоначальных контуров кадров, словно визуально нарушая их пространство. Ноты, «исполняемые» в верхних кадрах, служат в качестве звукового сопровождения для сцены.

Рассмотрим следующий пример из комикса под названием «Дело профессора». Разговор между капитаном, Тинтином и профессором представляет собой стандартную последовательность трех кадров, содержащих филактеры со словами автора и диалогами. При изучении иллюстраций и переходе от одного рисунка к другому читатель дешифрует графические сообщения также линейно, так как последовательность кадров воссоздает хронологическую цепочку событий, в данном случае выраженную языковыми знаками (см. рисунок 3).



Рисунок 3. Линейное повествование сюжета («Дело профессора»)

При этом кадры комикса не всегда несут на себе повествовательную нагрузку, иногда их наличие, грамотно выстроенная цепочка рисунков помогает передать обстановку и эмоциональный фон, в котором пребывают герои. К примеру, на последнем блоке во время долгой игры в шахматы Тинтин засыпает и вдруг без причины кричит «Tchang» (см. рисунок 4).



Рисунок 4. Кадр комикса как способ передать эмоциональный фон («Тинтин в Тибете»)

В течение трех последовательных кадров наблюдалось бездействие героев, и текст монологов не вносил никаких значимых элементов в развитие сюжета. Но резкий звук «Tchang» в четвертом кадре разорвал это однообразие

и сделал Тинтина основным фокусом внимания благодаря вербально-иконическому взаимодействию элементов. В результате все взгляды присутствующих героев направлены на Тинтина, что делает его центральной фигурой сцены (см. рисунок 4).

Структурные компоненты. Основной единицей комикса является кадр, который соединяет вербальную и невербальную части. Структура комикса включает в себя обложку, фронтиспис, титульный лист, страницы и и дополнительные зарисовки художников комикса.

Комикс – это повествование с преобладанием диалогической речи, поэтому язык комикса в большей степени представлен разговорным стилем речи. Исследователи как Ю.А. Ейкалис и И.Б. Кривченко отмечают способность стилизованной разговорной речи отражать все основные черты живого языка. Этим и выражается эмотивный характер комиксов. Обилие реплик, сходных с компонентами разговорной речи, которые передают всю эмоциональность и спонтанность героев произведения, подчеркивают черты живой речи [Ейкалис, 2018; Кривченко, 2019]. Язык комикса характеризуется следующими чертами разговорного стиля речи:

- 1) неполные предложения;
- 2) лексические единицы разговорного стиля;
- 3) фразеологические единицы разговорного стиля;
- 4) нелитературная лексика;
- 5) лексические единицы с нарушением фонетических и грамматических норм;
- 6) междометия.

Язык комикса и его изображения богаты произносимыми и непроизносимыми ономатопеями, которые помещаются не в филактерах, а непосредственно на изображение. Ономатопеи усиливают эффект присутствия реципиента, передавая звук и динамику действия. Все ономатопеи направлены на то, чтобы увлечь реципиента, удержать его внимание, держать в напряжении (см. рисунок 5).

Звукоподражание определяется как «языковое воспроизведение или имитация звуков естественного мира» [Guynes, 2014: 58]. В тот самый момент, когда профессор Тополино слушает Тинтина, в другом вымышленном пространстве в доме взрывается бомба. В этом примере звукоподражание «BAOUM» изображено в облаке дыма, образовавшегося в результате взрыва, с ломаными буквами, которые визуальнo имитируют летящие в воздух осколки (см. рисунок 5). Кадр читается по двойной расшифровке, лингвистической и графической.



Рисунок 5. Ономатопись («Дело профессора»)

Связь между вербальными и иконическими элементами часто осуществляется путем графического изображения языковых символов. Однако это взаимодействие не ограничивается только непосредственной репродукцией букв, оно также предполагает различные способы изображения звуковых колебаний слов и звуков.

Вне диалога и повествования примеры графического использования языковых знаков (графем звукоподражания) и изобразительных знаков (знаков препинания как графических объектов) позволяет передать эмоции

героев. Такое использование подчёркивает выразительную функцию сочетания вербальных и иконических компонентов в «Приключениях Тинтина»: она фактически передает чувства персонажа в произносимой им речи, точно так же, как знаки препинания.

Таким образом, в филактерах появляются знаки, не соответствующие ни одному слову или звуку и которые, как это ни парадоксально, являются наиболее выразительными. Помимо правил грамматики, Эрже составляет диалоги без слов, используя исключительно знаки препинания, которые превращаются в графические объекты, выражая при этом модальность речи: вопрос, восклицание и в меньшей степени утверждение и отрицание (см. рисунок 6).



Рисунок 6. Знак препинания как графический компонент («Драгоценности Кастафьоре»)

Хэддок услышав содержание письма, которое зачитывает Тинтин, не сдерживает эмоции и выплевывает содержимое стакана обратно. Без слов восклицательный знак выражает эмоцию крайнего удивления от услышанного (см. рисунок 6).

Иногда графические знаки выступают как доминирующие передатчики информации в кадре (см. рисунок 7).



Рисунок 7. Знак препинания как доминирующий графический компонент
(«Тинтин в Тибете»)

Знак препинания – вопросительный знак – выступает в роли изобразительного объекта выражающего бессловесную эмоцию (см. рисунок 7). Он намеренно изображён контрастным цветом на фоне холодных оттенков, чтобы привлечь внимание читателя.

Внутри филактера вопросительный знак приобретает больший размер и толщину, чем обычные знаки. Оно также принимает особую форму: его контур сильно дрожит, чтобы выразить шок, который испытывает герой комикса. Что касается двух других филактеров в кадре, то как можно заметить, за восклицательным и вопросительным знаками следуют три точки, чтобы отметить тот факт, что персонажи ждут ответа/реакции на событие. За «ОН» жирным шрифтом изображены три восклицательных знака большего размера и толщины, чтобы показать, что персонажи кричат (см. рисунок 7).

Таким образом, графические знаки часто являются частью пунктуации и наоборот. Они становятся элементом истории, дают голос персонажам и обогащают повествование.

Синтаксическая структура текстов комиксов отличается относительной простотой и максимально приближена к разговорному языку, как наиболее легкому для восприятия, в силу того, что комиксы являются развлекательным жанром. Речь персонажей диалогична, и автор стремится сделать их высказывания как можно более краткими и ёмкими. Синтаксическая специфика разговорного языка определяется его эмоционально окрашенным, непринужденным характером, ситуативностью, спонтанностью, а также тем, что она возникает в диалогической форме общения, при которой речь характеризуется относительно быстрым темпом. В разговорной речи в основном используются простые короткие предложения, которые могут быть осложнены обращениями, вводными словами.

Пунктуация в тексте комикса богата и разнообразна. Преобладание восклицательного знака в тексте комикса обусловлено эмоциональным содержанием. Например, чтобы удержать внимание читателя, автору необходимо держать его в постоянном напряжении, поэтому преобладают восклицательные предложения, наблюдается большое количество предложений с троеточием. Также наличие восклицательного знака и троеточия в речи помогает передать состояние героя, его неуверенность, волнение.

Пунктуационные знаки традиционно направляют восприятие реципиента, указывая места для остановок при чтении. Рефлексивное значение графических знаков (например, звукоподражаний, символов и т.д.) фактически также представляет собой систему пунктуации, которая влияет на развитие повествования. Оно часто выделяет кульминацию событий или переходные моменты в истории.

Пунктуационное тире используется в тексте комикса не только как разделительный знак (в простых и сложных предложениях), но и как знак, создающий текстовое напряжение.

Помимо диалогической речи и монологических высказываний персонажей, комикс также содержит авторский комментарий, который служит

кратким указанием места и времени действия. Для того, чтобы комикс был правильно понят читателем, его содержание должно быть правильно структурировано, текст и изображения должны быть четко связаны между собой, а кадры комикса должны быть представлены в чёткой последовательности.

Текст в комиксе обычно размещается в филактерах, изображающих речь или мысли главного героя, а также в отдельных вставках в углу кадра, передающих авторский текст с дополнительной информацией. Если филактер расположен у рта, он представляет диалогическую речь. Если поднимается из головы персонажа, он представляет мысли персонажа, т.е. его внутреннюю речь.

Примечательно, что форма филактера может меняться в зависимости от намерения автора подчеркнуть мысли персонажа или его слова. Автор использует цветные филактеры, чтобы показать состояние персонажа. Например, филактер может быть красным, передавая напряжение и гнев героя, или голубым, когда персонаж холоден в своих высказываниях.

Самый распространенный филактер в комиксах имеет прямоугольную форму «облачка», адаптированную к форме и размеру кадра, со скруглёнными углами и «хвостом» – линией, указывающей на говорящего персонажа. Филактер может также иметь форму горизонтального овала, если он содержит словесное высказывание, или вертикальным, если в его составе находится исключительно восклицательные или вопросительные знаки как передатчики эмоционального состояния героя.

В случае, если два филактера пересекаются и следуют друг за другом вертикально без промежутков, то они являются частью одного и того же разговора. Если филактер пространственно отделен пробелом от другого, эта цезура отмечает расстояние между персонажами, а также временной разрыв между двумя моментами, представленными в одном кадре (см. рисунок 7).

Разнообразная форма трех филактеров указывает читателю, что это голоса трех разных персонажей (см. рисунок 7). Цвет, шрифт, форма

обрамления графических символов обозначают градацию тона речи. Все эти явления относятся к выражению интонации и ритма диалога.

Форма, цвет и очертания филактера раскрывают не только происхождение речи, но и прочие источники сообщения, например, радио, телевидение или телефон (см. рисунок 8).

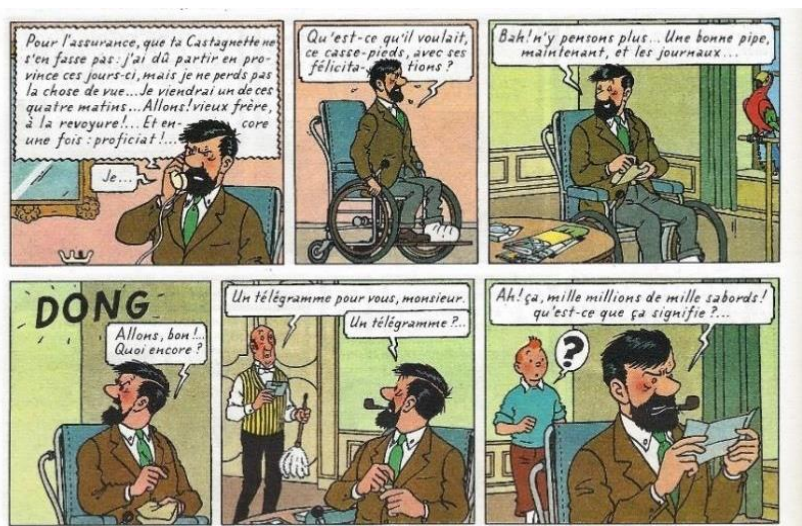


Рисунок 8. Разные виды филактеров («Драгоценности Кастафьоре»)

В эпизоде, когда герои смотрят интервью с Бьянкой Кастафьоре, которая отсутствует в кадре, филактеры с речью певицы, воспроизводимые из экрана телевизора, имеют волнистые контуры на желтом фоне. Линии, указывающие на источник звука направлены в сторону экранов, поскольку от них исходит звук. Контур и цвет обозначают, что общение между героями не является прямым (см. рисунок 9).



Рисунок 9. Другие виды филактеров («Драгоценности Кастафьоре»)

По пропорции речи, по размеру и расположению филактера можно определить доминирующего персонажа и степень уважения между героями. Филактер с речью главного персонажа расположен выше (см. рисунок 10). Одновременно с этим для полной идентификации образа героев необходимо обращать внимание на визуальные компоненты, такие как жесты, мимика и графические знаки (капли пота, выражающие смущение или страх) (см. рисунок 10). Капли – не единственные графические элементы, демонстрирующие эмоции. Спирали, звезды и другие символы вокруг головы героев комикса также указывают на состояние, в котором пребывает персонаж в данный момент.



Рисунок 10. Филактер как указатель главного персонажа в кадре («Драгоценности Кастафьоре»)

Изображения в комиксе – яркие, лаконичные и живые. В кадре может быть изображена панорамная картинка, лицо, когда важно подчеркнуть выражение глаз героя, его чувства и эмоции, а также часть тела (нога, рука), когда необходимо передать определенное действие. Изображения комикса демонстрируют персонажей, их действия, чувства, звуки окружающей действительности.

Цветовые маркеры играют определяющую семиотическую роль в комиксах. Цветовая гамма не случайно выбрана для каждого персонажа. Например, костюм Капитана Америки отражает цвета государственного флага США и подчеркивает исключительный патриотизм персонажа и его приверженность американским идеалам. Зеленый цвет Халка обусловлен, с одной стороны, попыткой уйти от символики этнической принадлежности любой расы, а с другой – техническими возможностями печати в начале 1960-х годов, что отчасти объясняет невербальные цветовые семиотические значения компонентов комиксов Marvel.

Цвет служит иконическим компонентом. Иногда он зависит от места, в котором путешествует Тинтин. Приключения в холодных странах совпадают с цветами преимущественно холодных оттенков («Тинтин в Тибете»). Цвета тёплых оттенков используются в странах с соответствующим климатом («Сигары Фараона»). Иногда цвета используются на контрасте, чтобы подчеркнуть выразительность и важность фразы или графического элемента (см. рисунок 7).

Как показывает анализ, эмоциональные состояния персонажей изображаются **мимикой**. Лица героев передают существенную часть информации об их настроении и чувствах. Чем более упрощённо представлена эмоция, тем меньше деталей приходится воспринимать и обрабатывать реципиенту, и тем быстрее происходит процесс распознавания настроения героя. Такая стереотипизация эмоциональных состояний в комиксах способствует ограничению показа базовых эмоций (универсальных, общих для всех людей и генетически заложенных), среди них были выделены

радость, удивление, печаль, гнев, отвращение, презрение и страх [Изард, 1999]. В некоторых комиксах интенсивность и характер эмоции можно распознать по цвету филактера: чем ярче оттенок, тем сильнее чувства.

Как известно, одной из особенностей комиксов, которая так привлекает внимание читателей, является способность воздействовать на эмоции и чувства, тем самым стимулируя воображение реципиента. Другими словами, речь идет о перлокутивном эффекте комикса. Наиболее ярко это видно на примере таких эмотивных единиц, как междометия. **Междометия** играют основополагающую роль в формировании «чувственного» образа героев комикса и, в зависимости от своей функциональной направленности, могут оформлять различные типы речевых актов.

Согласно общепринятой точке зрения, междометия ничего не номинируют, так как являются словами-сигналами и представляют собой речевые знаки, выражающие эмоции и волеизъявления говорящего. По своей природе междометия не имеют предметно-логического значения и номинативной функции, поэтому они не могут выступать в роли репрезентативов, комиссивов и декларативов. Роль междометия заключается в заполнении пауз говорящего в процессе формирования речи.

По функционально-семантическому признаку все междометия делятся на три основные группы:

- 1) междометия, выполняющие функцию передачи эмоционального состояния;
- 2) междометия, выражающие волю говорящего и побуждающие собеседника к ответной реакции;
- 3) группа междометий, способных выполнять служебную или хезитативную функцию, направленные на поддержание контакта с собеседником и заполнение паузы в процессе коммуникации [Кравчук, 2015].

В комиксах эмоции героев к происходящему передаются посредством интеграции соответствующих иллюстраций и междометий, которые обладают многофункциональным потенциалом, воплощая в жизнь утверждение о том,

что «переживания делаются осязаемыми для других благодаря их вербальным, невербальным и паравербальным способам выражения» [Харьковская, Панина, 2018: 48].

По использованному междометию можно легко угадать скрытую эмоцию, которую испытывает персонаж. Например, возьмем пару примеров из английского языка. Сомнение, недоверие выражено междометием «Bah»; смущение или испуг – «Oops», «Uh», «Whoops», «Yikes»; радость – «Ah», «Aha», «Hah-Ha» («Haw-Haw»), «Hoogay». Междометие «Shh» (англ.) действует директивно и не столько вызывает эмоции, сколько призывает адресата к тишине [Панина, 2021]. Приведем в пример также распространенные междометия во французском комиксе и их значение: боль – «Aïe»; радость – «Ah»; удивление – «Tiens», «Ah ça» и так далее [Кустова, 2010].

При определении функций междометий вспомогательную роль играют контекст и невербальные средства общения, представленные иллюстрациями. В комиксе использование междометий отражает всплеск чувств. Повторение согласных усиливает интенсивность звука, а, следовательно, и эмоцию.

По мнению У. Чейфа, использование хезитаций в речи представляет собой шаги для выражения мысли, поскольку работа речи – это акт творчества [Chafe, 1980]. В качестве таких хезитаций в текстовом художественном произведении выступают междометия, которые можно обнаружить в составе реплик, оформляющих репрезентативные, комиссивные и декларативные акты. Как правило, междометия могут заменять целое предложение, отделяются от основной реплики коммуниканта тире или многоточием для обозначения паузы, что является основной причиной появления таких междометий в речи.

Акустические характеристики эмоции, представленной в комиксе, передаются размером букв: крупный, жирный шрифт указывает на то, что реплика произносится громко. Форма букв также может отражать эмоциональное состояние: если эти символы дрожат, персонажем владеет

страх; если буквы расположены неровно, персонаж взволнован. Эмотивные звукоподражания обеспечивают динамичность повествования, создают естественный эмоциональный фон и оживляют действие.

Рассмотрев основные компоненты комикса, способствующие более однозначному составлению художественного образа главного героя, обратимся к описанию практического материала.

1.5. История комиксов о Тинтине

1.5.1. Об авторе комикса Эрже и процессе создания

Художник комиксов Эрже родился 22 мая 1907 года в пригороде Брюсселя, Бельгия, под именем Жорж Реми.

Его творческий псевдоним – перевернутый акроним – образовался, когда художник взял свои подлинные инициалы G.R. от его настоящего имени George Rémi и переставил местами. Если записать, как читаются эти буквы во французском, то получится Эрже (R.G.). Таким образом, на протяжении всей своей творческой карьеры автор подписывался как Hergé.

Художник утверждал, что большое влияние на его жизнь положило скаутское воспитание. Жизненным девизом автора стала следующая фраза: *«Если скаут в беде, он улыбается и поёт!»*. Эрже применял это правило, гласящее о силе духа и характера, в моменты, когда был вынужден справляться с трудностями.

В интервью с американским журналистом, заинтересовавшимся в жизненном и творческом пути художника, Эрже подчеркнул следующую информацию о своей сущности: *«Я давно уже принял тот факт, что небезупречный. Я признал это, и жизнь стала проще и приятнее. Раньше я был напряженным, и это делало судьбу сложнее. Когда я принял свои недостатки, «грехи», жить стало легче»* [Sadoul, 2003: 184].

Свой творческий путь художник начал в бельгийском журнале «Le Boy Scout Belge», целевой аудиторией которого были молодые юноши. Затем с

1929 до 1940 года Эрже публиковался в газете «Le Petit Vingtième». На ее страницах впервые появилась серия комиксов «Приключения Тинтина». В 1940 году художник присоединился к газете под названием «Le Soir», где проработал вплоть до войны. Тогда автор был внесен в черный список за то, что его рисунки были напечатаны на бумаге. В то же время Эрже был многократно арестован за коллаборационизм [Sadoul, 2003].

В начале 1946 года видный член Сопротивления Раймонд Леблан выразил инициативу выбрать имя Тинтин для заголовка его еженедельного журнала. Эрже согласился на предложение и начал собирать команду из молодых и перспективных художников, с кем работал ранее. Среди них были Эдгар П.Джейкобс, Жак Лауди, Поль Кювелье и другие. Благодаря этой команде 26 сентября 1946 года родился «Tintin Magazine» [Sadoul, 2003].

В интервью Эрже сообщил, что никогда не учился рисовать, а в школе не получал выше «тройки» по этой дисциплине. Раз в неделю он ходил в колледж искусств École Saint-Luc, но начинающему художнику быстро наскучили преподаваемые занятия, и он остановил обучение [Sadoul, 2003].

О своих комиксах с главным героем Тинтином Эрже отзывался как о серии шуток в сочетании с интригой, где не было структуры и плана: *«Это было очень недальновидно. Я не считал создание комиксов о Тинтине настоящей работой, а скорее игрой, увлечением. Видите ли, «Le Petit Vingtième» выходил каждую среду вечером, и иногда утром этого же дня я всё ещё понятия не имел, как мне выволить Тинтина из ловушки, в которой оставил его на прошлой неделе!»* [Sadoul, 2003: 183].

Многие критики и эксперты считали идеи художника умышленными и часто объявляли Эрже антикоммунистом и расистом. Однако вышеприведенные слова оспаривают данную гипотезу. Что касается первых комиксов, на его творческую самореализацию, по словам автора, повлияли предрассудки буржуазного общества, которое окружало автора в период взросления: *«Это правда, что «Советы» и «Конго» были юношескими грехами. Я не отвергаю их. Однако, если бы я повторил их, они, безусловно,*

были бы другими. Но ведь каждый грех можно простить, не так ли? Я признаю, что книги моих юных лет были в значительной степени отражением влияния бельгийской буржуазии того времени» [Sadoul, 2003: 197].

За расистскую позицию был раскритикован комикс «Акулы Красного моря». На что Эрже ответил, что никакого пренебрежения в смысл заложено не было. В интервью художник высказался следующим образом: *«Герои – просто карикатуры! Более того, Тинтин всегда выступает защитником персонажей с тёмной кожей, он против любой формы угнетения»* [Sadoul, 2003: 197].

Однако подобный поверхностный или, по словам автора, «недальновидный» подход к созданию комиксов изменился во время написания «Голубого Лотоса». Когда Эрже анонсировал, что в ближайших планах – путешествие Тинтина на Дальний Восток, автор комиксов получил письмо от капеллана китайских студентов. Письмо содержало просьбу не изображать китайцев, как это часто делают представители Запада: лживыми, жестокими, с раскосыми глазами. Капеллан утверждал, что подобное подкрепляет неверные стереотипы. С тех пор Эрже стал относиться к достоверности изображаемых персонажей с наибольшей точностью: *«Я осознал эту новую ответственность. Именно с этого момента я начал проводить документальные исследования и интересоваться народами и странами, куда отправлял Тинтина, потому что хотел быть честным со своими читателями»* [Sadoul, 2003: 192].

Среди влиятельных творческих людей, которыми вдохновлялся Эрже, были упомянуты французский художник Бенжамен Рабье, французский иллюстратор Рене Винсент, американский художник комиксов Джордж МакМанус и другие. Среди любимых карикатуристов – Жиро, Кювелье, Машеро и другие. Когда журналист задал вопрос о нелюбимых карикатуристах, Эрже ответил: *«Есть такие коллеги, которые участвуют в*

беспощадных гонках, чтобы достичь вершины чартов продаж. Я стараюсь держаться подальше от этого» [Sadoul, 2003: 185].

Подходя к теме обсуждения работы, Эрже подчеркнул, что «сложность создания комиксов – показать исключительно то, что необходимо и достаточно для понимания рассказа. Читатель должен иметь возможность легко следить за историей» [Sadoul, 2003: 185].

Эрже никогда не работал над более чем одной историей одновременно. В начале возникала очень простая идея. Исходя из этого, Эрже принимался за сценарий, который проверял на окружающих людях. Следующим этапом выступало редактирование. Этот этап Эрже описал следующим образом: *«Это самая деликатная часть, потому что мне нужен захватывающий момент или изюминка в конце каждой страницы» [Sadoul, 2003: 192].*

Далее художник принимался за работу над набросками. На этом этапе прорисовывались персонажи, большая часть диалогов, примечания и так далее. После этого начиналась тяжелая работа на широкоформатной доске. Об этом этапе работы Эрже высказался так: *«Я бросаюсь в это изо всех сил, чтобы вдохнуть жизнь в моих персонажей, давая им как можно больше движения. Пишу, вычеркиваю, стираю и все заново, до тех пор, пока не буду доволен» [Sadoul, 2003: 192].*

После завершения работы над произведением Эрже передавал страницы своим помощникам, которые занимались фоновыми объектами. Эрже настаивал, что каждый из них должен занимать определенное положение на странице и образовать единое целое с окружающими предметами. Художнику комиксов для достижения высшей степени достоверности в своих работах приходилось самостоятельно позировать, а помощникам зарисовывать. Последними этапами создания комиксов являлись отправка сюжетов в типографию и завершающее раскрашивание. Всю работу Эрже осуществлял самостоятельно, но иногда консультировался с помощниками [Sadoul, 2003].

1.5.2. О серии комиксов

Комиксы про приключения бельгийского репортера Тинтина – одно из самых популярных произведений в этом жанре. Его популярность впечатляет: в Бельгии, например, Тинтин стоит на первом месте самых известных вымышленных персонажей, а с 2001 года Тинтин и его собака Милу стали официальными символами Брюсселя. В бельгийском городе Луван-ля-Нев есть музей, посвящённый Эрже [Деревянкина, 2024].

Это история о многочисленных приключениях юного героя во многие места планеты. Мир Тинтина очень многообразен, а каждый комикс с ним является целой историей с особенным историческим контекстом и языком выражения. Странствия молодого путешественника, наполненные новыми открытиями и опасностями, публиковались более полувека.

Приключения Тинтина представляют собой смесь различных жанров: авантюрный роман, детектив, сатира, роман-путешествие, научная фантастика. Считается, что сюжеты комиксов построены на основе реальных актуальных событий того времени.

Возраст Тинтина остаётся неопределённым. Существует некоторая путаница из-за внешнего облика героя (см. рисунок 11), который выглядит как подросток, и безграничных способностей Тинтина, таких как умение самостоятельно путешествовать, водить любой транспорт и свободно вести себя в чужой среде, что присуще более взрослому персонажу.



Рисунок 11. Тинтин и его собака Милу

В первых альбомах Тинтин работает репортером издания «Le Petit Vingtième» и пишет репортажи. В Конго и в Америку Тинтин отправляется в качестве журналиста. Затем главный герой становится частным сыщиком.

Дополняя информацию о выдающихся способностях Тинтина, в комиксах демонстрируется его умение драться, стрелять, находчиво справляться с недоброжелателями, побеждать врагов. В ходе путешествия Тинтин постоянно работает над собой, закаляя свой характер, постигает новый опыт, мужает. К нему приходит понимание и осознание человеческих ценностей. При этом Тинтин четко знает, что он должен делать, – бороться с врагами любыми способами. Он готов везде восстановить справедливость и бороться со злом во всех его проявлениях. Тинтин – очень талантливый, умеющий управлять любой техникой, стрелять, преодолевать препятствия, а также защищать слабых и правду.

В комиксе присутствуют несколько второстепенных персонажей, которые сопровождают Тинтина в его приключениях. Самым верным другом является пёс Милу. Не все герои доброжелательны по отношению к главному герою, например, один из самых главных врагов Тинтина – миллионер Растопопулос – постоянно препятствует планам главного героя.

Вообще, в цикле о Тинтине фигурирует около 350 персонажей, некоторые переходят из одного альбома в другой. Самыми основными являются капитан корабля дальнего плавания Хэддок, гениальный профессор Турнесоль, детективы Дюпон и Дюпонн, певица Бьянка Кастафьоре и дворецкий Нестор.

Существует несколько версий о прототипе юного журналиста Тинтина. Согласно первой версии, главный персонаж срисован с образа младшего брата самого автора. Согласно второй версии, художник вдохновлялся подвигом некоего мальчика Палле Хулда, сумевшего обогнуть земной шар за 44 дня и связи с этим выигравшего подростковый конкурс. Также существуют версии, что образ мог возникнуть благодаря репортёру и политику Леону Дегрелю. В 1920-1930-е годы он был известен за свою яркую антикоммунистическую позицию и многочисленные путешествия.

Идея сделать героя комикса репортёром тоже возникла не случайно. В тот период в Европе большим успехом пользовались репортажи о путешествиях, военные репортажи из различных географических точек, открытия о других континентах, расширяющие представления людей об иной жизни. Именно поэтому репортёры и журналисты воспринимались как герои, способные достучаться до правды.

Всего Реми создал 23 альбома про Тинтина. Первый альбом был исполнен в черно-белом цвете и опубликован как приложение для детской аудитории. Он так и не был ни перерисован, ни раскрашен при жизни автора. Его репринт вышел только в 1981 году, а цветная версия для коллекционеров появилась в начале 2017 года.

Вся библиография художника Эрже, посвящённая Тинтину, представлена следующим образом [Бунтман, 2018]:

1930 – «Тинтин в Стране Советов»;

1931 – «Тинтин в Конго»;

1932 – «Тинтин в Америке»;

1934 – «Сигары фараона»;

- 1936 – «Голубой лотос»;
- 1937 – «Сломанное ухо»;
- 1938 – «Черный остров»;
- 1939 – «Скипетр Оттокара»;
- 1941 – «Краб с золотыми клешнями»;
- 1942 – «Таинственная звезда»;
- 1943 – «Секрет «Единорога»»;
- 1944 – «Сокровище Красного Ракхама»;
- 1948 – «Семь хрустальных шаров»;
- 1949 – «Храм Солнца»;
- 1950 – «Тинтин в стране черного золота»;
- 1953 – «Пункт назначения – Луна»;
- 1954 – «Путешественники на Луне»;
- 1956 – «Дело профессора»;
- 1958 – «Акулы Красного моря»;
- 1960 – «Тинтин в Тибете»;
- 1963 – «Драгоценности Кастафьоре»;
- 1968 – «Рейс 714 на Сидней»;
- 1976 – «Тинтин и Пикаросы»;
- 1986 – «Тинтин и Альф-арт».

Согласно Ж. Риму, «мир, в котором живёт Тинтин, был если не точным отражением, то по крайней мере верным перемещением реального мира, в котором жил художник или о котором рассказывал» [Rime, 2010: 27-28].

Из контекста становится понятно, в какой эпохе ведутся приключения, при этом в комиксе отсутствуют какие-либо даты. Тем не менее интегрированность Тинтина в реальный повседневный мир позволяет ему и его вымышленному миру стать актуальным явлением.

Серии комиксов о Тинтине воспринимаются как отдельная целостная система, где читатель наблюдает личностное развитие главного героя, некоторых персонажей, возвращающихся из истории в историю.

История Тинтина продолжается до сих пор, ведь книги переиздаются, переводятся на разных языках, комиксы о путешествиях экранизируются.

Итак, комиксы о Тинтине один из популярнейших европейских комиксов XX века. «Приключения Тинтина» можно назвать уникальным, показательным произведением, способным вызвать не только детский интерес, но и предоставить материал для анализа сюжета и героев со стороны истории и психологии, а также лингвистики.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Комиксы как особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих рисунок и вербальное произведение, являются важным культурным феноменом, способным оказывать влияние на мнения и ценности читателей. Вербальная и визуальная (иконическая) составляющая комикса представляет собой смысловое единство.

Изучение художественного образа и его особенностей является актуальным в связи с социально-культурной значимостью комиксов как одного из видов искусства. Художественный образ представляет собой результат осмысления автором какого-либо явления, процесса жизни, а также внешний вид, облик кого-либо, чего-либо, художественное отражение идей и чувств в звуке, слове, красках и т.п., созданный художником обобщенный характер, тип. В создании образа принимают активное участие различные языковые средства, такие как лексика, стилистические, фонетические, грамматические средства. Структура художественного образа включает различные элементы, такие как портрет, поступки, индивидуализация речи, биография героя и т.д.

Комиксы являются популярным жанром массовой литературы, который успешно адаптировался к современному информационному миру и клиповому мышлению. Они обладают рядом отличительных черт, таких как краткость, броскость кадра, выразительность, игровые формы подачи информации, юмор и апелляция к эмоциям читателя. В современной лингвистике комиксы являются интересным объектом исследования, поскольку они сочетают в себе вербальную и иконическую составляющие, что делает их уникальным жанром искусства.

Комиксы представляют собой креолизованный (поликодовый, мультисемиотичный) текст, состоящий из вербальных и иконических компонентов, которые связаны и дополняют друг друга.

В комиксах используются различные элементы, такие как филактеры, знаки препинания, междометия и ономапопеи, которые помогают передать эмоциональное состояние персонажей и динамику повествования. Цвет, форма и размер этих элементов также играют важную роль в передаче смысла и эмоций.

Комиксы характеризуются использованием разговорного стиля речи, что делает их более доступными и легкими для восприятия. Синтаксическая структура текстов комиксов относительно проста и максимально приближена к разговорному языку. Пунктуация в тексте комикса богата и разнообразна, что позволяет создавать интригу и поддерживать интерес читателя. Иконические компоненты, такие как изображения, цвета и графические знаки, также играют важную роль в передаче смысла и эмоций. Междометия в комиксах выполняют основополагающую роль в формировании «чувственного» образа героев и передаче их эмоционального состояния. Они могут выражать различные типы речевых актов и эмоций, а также заполнять паузы в процессе коммуникации.

Комиксы о приключениях Тинтина, созданные бельгийским художником Эрже, являются одним из самых показательных и уважаемых произведений в жанре комиксов. Эти истории публиковались на протяжении более полувека и приобрели широкую аудиторию по всему миру.

Тинтин, главный герой комиксов, представляет собой образ юного журналиста и сыщика, который путешествует по разным странам и континентам, сталкиваясь с опасностями и выполняя сложные задачи. Его образ был создан с использованием простых и прямых черт, чтобы каждый читатель мог легко идентифицировать себя с ним. Эрже описывал Тинтина как идеализированную версию самого себя, героическую и безупречную. Комиксы о Тинтине стали классикой жанра и продолжают привлекать внимание читателей разных поколений.

ГЛАВА 2. РЕАЛИЗАЦИЯ ВЕРБАЛЬНО-ИКНИЧЕСКИХ СРЕДСТВ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

2.1. Краткая характеристика практического материала

Материалом для исследования были выбраны несколько комиксов из серии «Приключения Тинтина», издававшиеся в промежутке с 1930 года по 1986 год.

Комиксы о Тинтине являются ярким примером европейской популярной культуры XX века. Серия стала широко известна благодаря политической сатире и социальным комментариям, а также тщательному исследованию автора комиксов Эрже ландшафтов и культур, с которыми сталкивается Тинтин. По всему миру было продано около двухсот тридцати миллионов книг о Тинтине, они переведены на 80 языков. Оригинальные произведения, подписанные автором, являются музейными раритетами, которые желают заполучить коллекционеры всех стран мира. В таблице 1 приведены избранные для анализа комиксы и годы их публикации.

Таблица 1. Избранные комиксы для анализа

Название комикса	Год выпуска
Тинтин в стране Советов	1930
Тинтин в Конго	1931
Тинтин в Америке	1932
Сигары фараона	1934
Голубой лотос	1936
Сломанное ухо	1937
Храм солнца	1949
Тинтин в Тибете	1960

Первый выпуск «Тинтин в стране Советов», который положил начало серии комиксов, был посвящен борьбе с преступностью, коррупцией и антикоммунистической пропагандой. Первый комикс выражал активную правоцентристскую позицию против сталинской России, осуждая абсурдность и проступки коммунизма.

Комикс «Тинтин в Конго» насыщен комическими изображениями, высмеивающих коренных жителей Конго. После выпуска этого комикса Эрже был обвинен в пропаганде расизма, а также прославлении охоты на крупную дичь.

В комиксе «Тинтин в Америке» главный герой борется с мощнейшим преступным синдикатом – чикагской бандой, которая пытается взять под контроль добычу алмазов в Африке. Уже с использованием достоверных источников Эрже рассказывает о незавидной судьбе коренных народов Северной Америки.

Серия «Сигары фараона» повествует о борьбе с крупнейшей международной организацией наркоторговцев. На эту историю, события которой разворачиваются вокруг гробницы Ких-Осха, повлияло открытие в 1922 году гробницы фараона Тутанхамона.

Серия «Голубой лотос» – это открытая сатира на реальную политическую ситуацию (вторжение Японии в Маньчжурию). Комикс отражает время притеснения китайцев в период колониального правления Японии. Главным мотиватором истории послужило желание автора обратить внимание на имеющиеся культурные стереотипы и их влияние на человеческую коммуникацию.

Комикс «Сломанное ухо» делает акцент на алчности транснациональных компаний и цинизме торговцев оружием.

Серия «Храм солнца» содержит достоверную историческую справку о цивилизации инков. «Храм Солнца» отмечен большим количеством литературных ссылок: «Невеста Солнца» Гастона Леру, «Империя Солнца» Конрада де Мейендорфа, романы Жюль Верна: «Дети капитана Гранта» и

«Таинственный остров», «История государства инков», написанная перуанским писателем и историком Инкой Гарсиласо де ла Вегой, и даже роман Марселя Приолле «Владыка Солнца», который появился в 1944 году. Герои последнего упомянутого литературного произведения едва не погибают от рук дикарей и обязаны своим спасением появлению затмения. Подобный сюжет прослеживается в комиксе «Храм солнца».

Комикс «Тинтин в Тибете» создавался во времена сильной депрессии автора, когда он переживал развод с женой после двадцати восьмилетнего брака [Sadoul, 2003]. Доктор предложил Эрже приостановить работу, чтобы пережить кризис, но автор не представлял своего существования без творчества [Sadoul, 2003]. В результате «Тинтин в Тибете», прежде всего, отмечен философским и духовным аспектом, не имеющим себе равных в этой серии. Комикс затрагивает тибетские традиции в вопросах религии или существования йети. Завершение истории действует на Эрже как терапия и похоже на «автобиографический снимок творца на повороте его жизни», по словам его биографа Пьера Ассулина [Assouline, 2009: 168].

Считается, что первые комиксы («Тинтин в стране Советов», «Тинтин в Конго», «Тинтин в Америке») насыщены драками, разборками с недоброжелателями, убийствами животных. Образы, представленные в этих историях, создавались бездумно, без осмысления и анализа их возможного воздействия. Сам Эрже называл первые работы из серии комиксов юношескими глупостями [Cook, 2004]. В связи с этим «Приключения Тинтина» Эрже стали предметом многочисленных споров и дискуссий, в частности, по вопросам прав человека, расизма и жестокого обращения с животными.

Изменения прослеживаются с выпуском следующего комикса «Голубой лотос», где Эрже произвел значительный разворот в своем творчестве. «Приключения Тинтина» до этого были менее толерантными и недостаточно продуманными с точки зрения создания образов (как визуальных, так и концептуальных) различных культур, мест и народов, изображенных в них. В

ранних произведениях практически отсутствовали попытки достичь точности, а образы и представления основывались на народных предрассудках. Однако, начиная с «Голубого лотоса», Эрже приложил усилия, чтобы сделать изображение Китая как можно более точным. В своем комиксе «Голубой лотос» он стремился не только к тому, чтобы отражать то, что видел и слышал вокруг себя, но и ссылался на реальные документальные источники. В этом комиксе стали прослеживаться ценности терпимости, уважения и понимания в отношении других народов. Своего главного героя Тинтина Эрже представил как борца за равенство и ответственного за построение связующего моста между двумя культурами.

Таким образом, впоследствии комиксы стали миролюбивыми, поведение героев – более сдержанным, а Тинтин – более дипломатичным и толерантным.

2.1.1 Краткая справка о главном герое комикса Тинтине

По-французски имя Tintin означает «ничего», «невесомая вещь» [Tintin, 2019].

Лицо главного персонажа напоминает круглую букву «О» с двумя точками вместо глаз. Эрже стремился упростить облик Тинтина, используя простые и прямые черты в его изображении. Для художника было важно, чтобы каждый читатель мог легко идентифицироваться с Тинтином: *«Круглое лицо с круглыми глазами – это почти маска, но не та, что нужно скрывать, а маска, с которой можно отождествиться»* [Wonsenne, 1978: 26].

Датой рождения Тинтина и его собаки Милу можно считать 10 января 1929 года – день выхода первого комикса из серии «Приключения Тинтина». Как вспоминал сам Эрже: *«Идея персонажа Тинтина и тех приключений, которые с ним произойдут, я думаю, пришла ко мне за пять минут в тот момент, когда я впервые сделал набросок этого героя. То есть он, образ Тинтина, не преследовал ни мою юность, ни даже мои мечты. Хотя вполне*

возможно, что в детстве я представлял себя в роли такого Тинтина»
[The Origins of Tintin, 2009].

Информация о происхождении и личной истории Тинтина ограничена. Он является свободным репортером, не привязанным к редакции газеты, не имеет явных источников дохода, его возраст трудно определить. Внешне он выглядит как подросток, но обладает уникальными навыками управления различными видами транспорта и владения оружием. Тинтин демонстрирует характеристики бойскаута, и под влиянием своего юношеского воспитания он оказывает помощь слабым и незащищенным.

Тинтин характеризуется как личность без недостатков. Он не обладает уникальными сверхспособностями, характерными для супергероев, и его задачи не связаны с тем, чтобы спасти человечество от злодеев. Вместо этого его приключения включают путешествия по различным странам и противодействие преступным организациям, торговцам наркотиками и работоторговцам, а также выполнение научных миссий.

В одном интервью с журналистом автор комикса Эрже представился Тинтином, отвечая на вопросы, как если бы он сам был своим персонажем [Boncenne, 1978]. Эрже, описывая своего главного героя, признался, что «Тинтин – это я такой, каким хотел бы быть: героическим, безупречным» [Sadoul, 2003: 194].

В следующем параграфе мы перейдем к непосредственному анализу практического материала, вербально-иконических компонентов художественного образа Тинтина.

2.2. Вербальные компоненты репрезентации художественного образа главного героя комиксов о Тинтине

2.2.1. Фонетико-графические средства

Была выявлена главная особенность: речь Тинтина экспрессивна, так как 70% реплик героя завершаются **восклицательным знаком**. Причиной эмоционального восприятия действительности являются молодой возраст, экспрессивность, темпераментность Тинтина, уровень опасности той или иной ситуации и целый спектр эмоций, испытываемых героем на постоянной основе.

Ниже демонстрируются разнообразные примеры высказываний, в которых Тинтин реагирует закономерно эмоционально и выразительно.

(1) *Comme c'est étrange: pas un chat! Как странно: ни одной живой души!*

В примере (1) показана яркая реакция Тинтина на отсутствие людей вокруг. Главный герой оказывается в обстоятельствах, которых он не ожидал, и в результате ситуация вызывает удивление и испуг, а реплика завершается восклицательным знаком.

(2) *Quoi? Des mitrailleuses sous cette veille voile!... Что это? Пулеметы под этим старым парусом!...*

(3) *Ouf... Quelle chance, la deuxième bombe a éclaté loin de nous! Фух... Какая удача, вторая бомба взорвалась далеко от нас!*

(4) *Les traces de l'Abominable Homme-des-Neiges!!! Смотрите, следы йети!!!*

В примерах выше также отражается экспрессивная реакция на происходящее вокруг, так, Тинтин испытывает радость от находки потерявшейся вещи (2), обнаружения следов йети (4) или счастье, что остался в живых при взрыве бомбы (3).

(5) *Ça y est!... Ils sont à mes trousses! Вот и все!... Они охотятся за мной!*

(6) *Pas moyen d'échapper à ce gredin! Cette fois, je suis perdu! От этого негодяя не убежать! На этот раз я пропал!*

В примерах (5), (6) отражается состояние Тинтина, который оказывается в опасной для жизни ситуации. Каждое предложение реплики завершается восклицательным знаком, демонстрирующим бурную реакцию героя на происходящее, вызванное страхом за собственную жизнь.

(7) *Deux jours de chemin de fer pour arriver jusqu'ici! Два дня по железной дороге, чтобы добраться сюда!*

Пример (7), реплика которого завершается экспрессивным восклицательным знаком, подтверждает привычку Тинтина в большинстве случаев реагировать на ситуации довольно пылко. Герой недоволен тем, как продвигается его путешествие, и эмоционально реагирует на происходящее.

(8) *Je vais te ficeler comme saucisson! Сейчас я сделаю из тебя колбасу!*

(9) *Eh bien, gare à lui si je le rattrape!... Как поймаю, ему не поздоровится!...*

В случае, если Тинтин намеревается расправиться с врагом, его эмоциональное состояние можно описать как возбужденное и боевое. Восклицательный знак в конце предложений в примерах (8), (9) служит тому доказательством.

(10) *Faisons un petit tour en attendant le départ du train! Давайте осмотримся, пока ждем отправления поезда!*

(11) *On va faire un de ces petits repas soignés...! Пойдем, вкусно поедим...!*

(12) *Mais soyons prudent: d'abord, ma carabine! Но давайте будем осторожны: первым делом нужно взять карабин!*

Когда Тинтин переполнен энтузиазмом и решимостью, он сообщает о дальнейшем плане действий с приподнятым настроением и живостью. Реплики в примерах (10), (11), (12) снова завершаются восклицательным знаком.

Еще несколько примеров разнообразных ситуаций, в которых главный герой реагирует одинаково эмоционально:

(13) *Salut a toi, puissant roi des Babaoro 'm! Приветствую тебя, могучий король бабаорумов!*

(14) Le sorcier et mon voleur d'auto! C'est eux qui ont machiné ce coup là!
Колдун и мой угонщик! Это они все спланировали!

(15) Il ne faut pas jamais sauter d'un véhicule en marche, et surtout ne pas sauter à l'envers! Никогда не прыгайте с движущегося транспортного средства, а особенно в противоположном движению направлению!

В ситуациях, когда Тинтин приветствует правителя племени (13), радуется пришедшей в голову идее (14), раздает рекомендации (15), интонационная окраска речи персонажа выразительна, соответственно, в конце предложений наблюдается экскламационный знак.

Таким образом, речь Тинтина в большинстве случаев заканчивается восклицательным знаком для передачи выразительного тона. Например, если главный персонаж говорит что-то в состоянии возбуждения, удивления или страстной увлеченности чем-либо, восклицательный знак в конце предложения передает эти чувства.

Частое использование восклицаний в речи свидетельствует о выразительной натуре главного героя, который целиком вовлечен в ситуацию и искренне отзывается на происходящее. Таким образом, Тинтин является открытым и эмоциональным персонажем, а также имеет тенденцию к яркому и динамичному общению.

Однако стоит отметить, что излишнее использование восклицаний создает впечатление излишней драматизации, недостатка самоконтроля или чрезмерной экспрессивности, присущие главному герою. В некоторых случаях частые восклицания создают образ Тинтина как персонажа, которому свойственна нетерпеливость или эмоциональная неуравновешенность.

Комиксы – это вид литературы, в котором преобладает разговорная речь. На графическом уровне фонетические аспекты речи Тинтина выражены наличием троеточий, которые показывают паузы и изменения темпа речи героя. 80% речи Тинтина сопровождается троеточием, что является показателем живой и непосредственной речи Тинтина.

(16) *Le canot se rapproche... En avant, Milou... Fais attention, ne te montre pas... Nous allons les observer d'un peu plus près... Лодка все ближе... Пойдем, Милу... Осторожно, не показывайся... Мы посмотрим поближе...*

(17) *Il était temps!... Les voilà!... Attention!... Pas de bruit... Пора!... Они идут!... Осторожно!... Не шумите...*

(18) *Euh!... Ce cheval me plaît, oui... mais... euh... vous n'auriez pas le tête... en plus clair? Мне нравится эта лошадь, да... но... э... у вас нет такой же... в более чистом виде?*

В примерах (16), (17) и (18) речь Тинтина прерывиста, а предложения простые и односложные, что является признаком разговорной речи.

(19) *Cela, me plaît assez! Oui.... Je le prend.*

(20) *Moscou!.... Rron!*

В самом первом комиксе из серии «Тинтин в стране Советов» среди знаков препинания преобладает многоточие, как в примерах (19), (20), что отражает экспрессию, свойственную главному герою. В примере (20) помимо упомянутого многоточия демонстрируется еще один признак, характерный для комиксов – звукоподражание. *Rron* – это звук, имитирующий глубокий сон.

Таким образом, троеточие служит многим целям, демонстрирующим речевые особенности Тинтина. Оно используется для обозначения паузы, когда герой задумывается или не знает, как реагировать на происходящее, а также для передачи незавершенности мысли. Также троеточие может использоваться для передачи эмоционального состояния персонажа, такого как колебание, напряжение, загадочность или неопределенность.

Еще одним маркером высокого уровня эмоциональности и спонтанности речи Тинтина выступают **междометия**. Таблица наиболее частотных междометий и их значений приведена в таблице 2:

Таблица 2. Междометия и их значения

Междометие	Частота употребления	Значение
sapristi	17	удивление, беспокойство
ouf	18	успокоение, облегчение
hélas	7	сожаление
hourra	5	радость
zut	16	злость
eh bien	40	удивление, оцепенение
oh	19	удивление
aïe	10	боль, досада, раздражение
bah	11	сомнение, равнодушие

Приведем несколько контекстов, в которых фигурирует каждое из упомянутых в таблице 2 междометий.

В примерах (21, 22, 23) используются восклицательные междометия, выражающие сильные позитивные эмоции:

(21) *Ouf! j'ai eu de la chance! Me voilà débarrassé d'eux! Фух! Мне повезло! Теперь я избавился от них!*

(22) *Hourra! nous gagnons!... J'aperçois déjà la fumée de l'autre train!... Ура! Мы сделали это!... Я уже вижу дым от другого поезда!...*

(23) *Oh! mon pauvre vieux Milou! comme te voilà arrangé!... Боже! мой бедный старина Милу! как же ты изменился!...*

(24) *Ah! Ah!... Hors de combat.... Eh bien! Nous allons voir ce que nous allons voir!..... Ах! Ах!... Прикончен.... Ну что ж! Сейчас посмотрим, что будет!.....*

В примере (21) выражается чувство облегчения и радости от того, что Тинтин избавился от неприятных ему людей. В примере (22) демонстрируется ликование и триумф от достижения желаемой цели. В примере (23)

отображается изумление от смены внешнего вида собаки Милу. В примере (24) – удивление, оцепенение.

Ряд междометий, выражающих отрицательные эмоции, приведён в следующих примерах:

(25) *Sapristi! pourvu qu'on ne l'ait pas enlevé! О ужас! Надеюсь, его не похитили!*

(26) *Hélas! rien à faire!... Увы! Ничего не поделаешь!...*

(27) *Zut! Et noire train? Il faut retourner tout de suite à la gare. Черт! А как же черный поезд? Мы должны немедленно вернуться на станцию.*

(28) *Aïe! un autre policeman!... Me voilà pris... Ой! Еще один полицейский!... Я попался...*

(29) *Bah! Nous y songerons demain. Maintenant, allons dormir. Ладно! Подумаем об этом завтра. Сейчас пойдём спать.*

Междометие в примере (25) передает беспокойство главного героя, в (26) – сожаление, в (27) – злость, в (28) – боль, досаду, а в (29) – равнодушие.

Таким образом, анализируя междометия, используемые Тинтином, следует отметить, что герой постоянно испытывает широкий диапазон эмоций. Это могут быть как положительные эмоции (удивление (sapristi), облегчение (ouf), радость (hourra)), так и отрицательные (злость (zut), раздражение (aïe), сожаление (hélas)).

Частое использование междометий свидетельствует о том, что Тинтин легко проявляет свои эмоции и чувства в речи. Также частое использование междометий может указывать на его склонность к спонтанности и непосредственности в общении.

Есть еще два графических элемента, демонстрирующие сильные эмоции:

1) **восклицательный знак**, изображённый жирным шрифтом, встречающийся в сериях комикса 105 раз, отражает смену громкости и темпа речи;

2) **вопросительный знак.** В практическом материале зафиксировано 96 случая его употребления.

Основополагающая цель использования этих двух графических элементов заключена в намерении привлечь внимание читателя к какому-то неординарному событию, происходящему в кадре. Таким образом, эмоции читателя будут схожи с теми, который испытывает главный герой, ведь вопросительный знак отображает недоумение персонажа, а также беспокойство или страх за собственную жизнь. Учитывая тот факт, что вышеупомянутые элементы встречаются в комиксах о Тинтине многократно, можно сделать вывод Тинтин – это персонаж, который открыто выражает свои чувства.

Рассмотрим следующий пример:

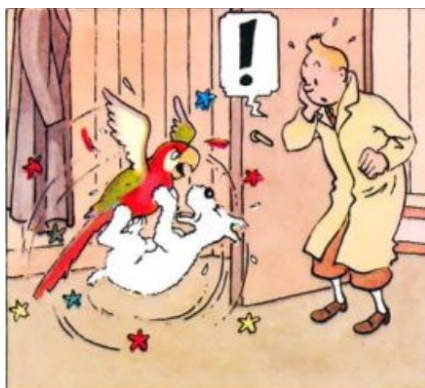


Рисунок 12

На рисунке 12 запечатлён кадр комикса, где отношение Тинтина к происходящему отображает восклицательный знак, изображенный жирным шрифтом и заключённый в филактер. Вербальные компоненты отсутствуют, но экскламационный знак препинания передает эмоциональное состояние персонажа (недоумение, растерянность). Более чёткому пониманию переживаний Тинтина способствует его мимика и поза. Таким образом, появление выразительного графического элемента, напряжённые жесты лица и тела Тинтина передают состояние главного героя, а именно озадаченность

по поводу нападения попугая на его собаку Милу и страх за жизнь своего питомца.



Рисунок 13

Вопросительный знак на рисунке 13 выполняет функцию, подобную восклицательному знаку, а также служит цели сообщить о замешательстве героя, его неоднозначном отношении к окружающим событиям: повторное появление опасного персонажа – попугая.

Иногда графические элементы комикса приобретают визуальные изменения. Например, при сильном эмоциональном возбуждении восклицательный знак «плывет», а его обрамление приобретает волнистую форму (см. рисунок 14). Этот пример встречается 40 раз.



Рисунок 14

Помимо графического элемента, приведенного в примерах выше, яркое эмоциональное состояние передают напряженная мимика и поза Тинтина, а также капельки вокруг лица главного героя, говорящие о том, что главный герой пребывает в страхе.

Таким образом, графические элементы в виде знаков препинания, появляющиеся в комиксах, часто являются ключевыми передатчиками информации, которые отображают бессловесную эмоцию.

В следующем параграфе будут рассмотрены вербальные компоненты, репрезентирующие образ Тинтина.

2.2.2. Лексико-стилистические средства

В ходе анализа были выявлены лексические единицы, которые отражают индивидуальные особенности Тинтина. Это те слова и выражения, которые часто встречаются в лексиконе главного героя. В моменты опасности главный персонаж стремительно собирается, мотивируя себя и свою собаку лексемой-маркером «vite» как призыв к действию.

(30) *Vite! Par-dessus bord!... Быстрее! За бортом!...*

(31) *Mon Dieu! il ne donne plus signe de vie... Vite, dégageons-le... Боже мой! Он не подает признаков жизни... Скорее, давайте вытащим его отсюда...*

(32) *Sapristi! il y a quelqu'un dans cette couchette!... Vite, filons!... Черт! На койке кто-то есть!... Быстрее, уходим отсюда!...*

(33) *Vite, allons voir le médecin du bord... Скорее, пойдёмте к корабельному врачу...*

(34) *Vite, jetons à Milou ce câble métallique... Быстрее, давайте выбросим этот канат для Милу...*

Слово «vite» встречается по меньшей мере один раз за страницу комикса, в тех эпизодах, когда Тинтин подбадривает себя или окружающих и стимулирует к немедленному действию, как в примерах (30-34). Это

свидетельствует о нетерпеливом темпераменте главного героя и манере быстро реагировать в разных ситуациях.

Второй по частоте употребления лексической единицей является слово «voilà». Это универсальное слово, которое часто употребляется в разговорной речи для подчеркивания чего-то важного или интересного. Слово «voilà» на французском языке часто используется для выражения удивления, удовлетворения или просто для подчеркивания завершения какого-то действия. Оно может быть переведено как «вот», «вот оно», «вот так» или «вот и всё».

Приведем несколько примеров:

(35) *Bon, le voilà parti! Ну, **вот он** и пришел!*

(36) *Hop! en voilà un !... Она! **Вот один!**...*

(37) *Et me voila pris! Oh! Oh! И **вот я** здесь! Ох! Ох!*

В примерах (35), (36) и (37) слово «voilà» выступает маркером, отображающим настроение главного героя, его намерения или отношение к происходящему.

(38) *Ouf! j'ai eu de la chance! **Me voilà débarrassé d'eux!** Фух! Мне повезло!
Вот теперь я избавился от них!*

(39) *Attention! **Le voilà** qui revient à la charge! Осторожно! **Вон он** снова идет!*

(40) *En tout cas, **nous voilà** assurés de ne pas manquer de viande fraîche!...
В любом случае, **вот теперь** мы можем быть уверены, что у нас будет много свежего мяса!...*

Используя это слово, Тинтин в примерах (38), (39) и (40) часто акцентирует внимание на каком-то объекте или предмете разговора, выделяя мысль словом *voilà*. Данное явление характеризует Тинтина как персонажа, которому важно донести точную мысль до собеседника, а его речь выстраивается в соответствии с разговорным стилем общения.

Еще одним примером, отображающим повседневный стиль общения Тинтина, являются устойчивые выражения, которые встречаются

преимущественно в разговорной речи. Данные сочетания слов употребляется при выражении каких-либо сильных, неожиданно проявившихся чувств: радости, испуга, удивления и т.п.

Приведем примеры наиболее частотных устойчивых выражений, выявленных в речи Тинтина:

(41) *Mais, mais... on dirait Milou, **ma parole!** Но, но... он похож на Милу, ей богу!*

(42) *Où **diable** est-elle passée? Куда, **черт возьми**, она делась?*

(43) *Mais pourquoi **diable** m'a-t-il fallu quinze cartouches pour abattre cet animal? **Какого черта** мне понадобилось пятнадцать патронов, чтобы подстрелить это животное?*

(44) *Mon Dieu! ce bruit... **Боже мой!** Этот шум...*

В примерах (41), (42), (43) и (44) в составе речи Тинтина наблюдаются устойчивые выражения «*ma parole*», «*diable*», «*mon Dieu*», которые выражают сильные чувства, переживаемые главным героем. Частота употребления подобных оборотов речи делает его речь яркой, живой, а также раскрывает темпераментную сторону его личности.

Верным помощником Тинтина в путешествиях является его собака, к которой он чувствует привязанность. Это выражается частым употреблением местоимения «*nous*» («*мы*»), в том числе и притяжательного «*mon*» («*мой*»), заявляя о желании Тинтина делать многое совместно.

(45) *Nous deux, du moins, mon vieux Milou, restons ensemble. По крайней мере, **мы** вдвоем, мой старина Милу, должны быть вместе.*

(46) *Mon vieux Milou, un peu de courage. Nous allons continuer **notre** route à pied... Мой старина Милу, не унывай. Теперь **мы** продолжим **наш** путь пешком.*

(47) *Et à présent, mon vieux Milou, nous allons prendre un repos bien mérité! А теперь, мой старина Милу, **мы** отправляемся на заслуженный отдых!*

В примерах (45), (46), (47) Тинтин говорит не только о самом себе, а с помощью местоимения первого лица множественного числа упоминает и о

своей собаке. Это так называемое «мы-инклюзивное». Герой ценит тот факт, что Милу находится рядом с ним. Подтверждает главный герой эту ценность ласковым прозвищем «*mon vieux Milou*» и приглашением продолжить приключения вместе.

Еще одним способом передать особое отношение Тинтина к своему компаньону является использование многочисленных эпитетов по отношению к собаке, выражающих крепкую связь и продолжительное общение.

(48) *Mon pauvre Milou, comme te voilà mal en point!... Мой бедный Милу, ты в таком плохом положении!...*

(49) *Eh bien, mon vieux Milou, tu reviens de loin... Ну что ж, мой старина Милу, ты проделал долгий путь...*

(50) *Et voilà l'Afrique mon brave Milou... Вот она Африка, мой храбрый Милу...*

(51) *Te voilà... O mon fidèle ami... Вот ты где... O мой верный друг...*

В примерах (48), (49), (50) и (51) использование эпитетов, красочных стилистических средств, передает трепетную любовь Тинтина к своему псу.

Другими репликами, доказывающими, что Тинтин дорожит своим напарником, служат примеры (52), (53) и (54):

(52) *Il faut le sauver, à tout prix! Я спасу его любой ценой!*

В примере (52) Тинтин громко заявляет о своем желании самопожертвования ради верного спутника.

(53) *Merci, Milou!... Une fois de plus, tu m'as sauvé la vie!... Спасибо, Милу!... В очередной раз ты спас мне жизнь!...*

(54) *Mon brave Milou!... Sans toi, nous étions bel et bien perdus!... Tu as été merveilleux! Мой храбрый Милу!... Без тебя мы бы пропали!... Ты был великолепен!*

В примерах (53, 54) Тинтин выражает искреннюю благодарность Милу за помощь.

Таким образом, в комиксах о Тинтине отношения между Тинтином и его собакой Милу чрезвычайно тесные и преданные. Милу не просто собака-

помощник для Тинтина, но и верный друг, с которым герой разделяет все свои приключения. Милу часто играет ключевую роль в решении головоломок и задач, оказывает поддержку и помощь в трудных ситуациях и преданно следует за Тинтином везде, куда бы тот не отправился. Они показаны как неразлучные напарники, доверяющие друг другу и всегда готовые оказать взаимопомощь в тяжелые минуты. Отношения между Тинтином и Милу являются одним из самых иконических аспектов комиксов о Тинтине, и они служат хорошим образцом верности, дружбы и взаимопонимания.

Следует уделить внимание лексическим единицам, отражающим личные качества Тинтина.

(55) *Tu vois qu'il ne faut jamais désespérer! Никогда не стоить отчаиваться!*

(56) *Allons, en route, Milou! Ne perdons pas courage! Не будем падать духом!*

(57) *Oui, et soyez sans crainte: tout ira bien!... Да, и не беспокойтесь: все будет хорошо!...*

Примеры (55), (56), (57) подчеркивают **оптимизм** героя, для него важно не терять надежду в трудных ситуациях. Тинтин часто сталкивается с различными испытаниями и опасностями в своих приключениях, но он упорно продолжает бороться и никогда не теряет веры в успех, дает оптимистичный прогноз. Эти реплики главного героя отражают его характерную решительность и настойчивость в борьбе с трудностями.

Рассмотрим следующее сочетание лексических единиц, отражающее **хитрость** и **сообразительность** героя:

(58) *Si je le poursuis, il va s'enfuir, et je ne pourrai plus le rattraper... Il va falloir employer la ruse. Если я погонюсь за ним, он убежит, и я не смогу его догнать... Придется прибегнуть к хитрости.*

Пример (58) подчеркивает прагматичный подход Тинтина к решению проблемы. Он осознает, что прямое преследование приведет к тому, что цель убежит, поэтому ему следует прибегнуть к хитрости, чтобы достичь своей

цели. Это отражает изобретательность Тинтина в решении сложных задач, которые возникают во время его приключений.

Приведём примеры, демонстрирующие **решимость** и **предприимчивость** Тинтина:

(59) *Essayer de sauter en marche, ou être repris: il n'y a pas à hésiter un instant... Попробуйте прыгнуть вперед или быть вам застигнутым врасплох: не стоит медлить ни секунды...*

(60) *Capitaine, je parie ce que vous voulez que tout le monde, à bord du «Pachacamac», se porte comme vous et moi! Капитан, я готов на любое пари...*

Примеры реплик в утвердительной форме (59) и (60) отражают готовность Тинтина действовать быстро и решительно, чтобы избежать опасности или быть пойманным.

Проанализируем высказывания, отражающие **осторожность** и **бдительность** главного персонажа:

(61) *Fais bien attention, Milou!... Pas d'imprudence!... Будь осторожен, Милу!... Не будь безрассудным!...*

(62) *Attention, maintenant!... Du calme et de la précision... Осторожно, сейчас!... Спокойно и выверенно...*

(63) *Prenez garde, voyons! Берегитесь!*

Примеры (61), (62), (63) демонстрируют, что каким бы отважным путешественником Тинтин не являлся, при любых обстоятельствах он действует крайне осторожно. К тому же Тинтин советует своим друзьям также относиться к опасности с предусмотрительностью и предварительным расчетом.

Анализируя комиксы о Тинтине, мы заметили, что главный герой в основном употребляет общеупотребительную лексику. Также речь журналиста в комиксе лишена двусмысленности, т.к. использование стилистических выразительных средств сведено к минимуму. Было найдено незначительное количество **фразеологизмов и устойчивых словосочетаний**,

имеющих одинаковое значение, а именно Тинтин неоднократно призывает «держать ухо востро», «глядеть в оба».

(64) *Et maintenant, ouvrons l'œil... А теперь давайте глядеть в оба...*

(65) *Vous, capitaine, désarmez d'abord cet Indien... Là très bien... Maintenant, détachez Zorrino... Moi, je les tiens à l'œil!... Вы, капитан, сначала разоружите этого индейца... Очень хорошо... А теперь развяжите Зоррино... Я присмотрю за ними!...*

(66) *Tiens, pendant votre absence, j'ai jeté un coup d'œil sur cette brochure... Пока тебя не было, я проглядел эту брошюру...*

(67) *J'ai bien fait de me cacher, mais il s'agira d'ouvrir l'œil lorsqu'elle reviendra... Я хорошо спрятался, но мне придется держать ухо в остро, когда она вернется...*

(68) *Et surtout, n'essayez pas de jouer au plus fin. Je vous tiens à l'œil!... И главное, не пытайтесь умничать. Я буду внимательно следить за вами!...*

В примерах (64), (65), (66), (67), (68) Тинтин призывает оставаться внимательным и наблюдательным, так как от этого зависит успех поездки или даже его жизнь. Этому совету он следует перманентно, поэтому главного героя можно назвать осмотрительным и бдительным.

В следующем параграфе будут рассмотрены грамматические средства в серии комиксов о Тинтине.

2.2.3. Грамматические средства

Фразы и диалоги Тинтина обычно короткие, чтобы соответствовать ограниченному пространству филактера, передавать информацию максимально лаконично и улучшить читабельность комиксов.

Отметим обилие разговорных конструкций. Важно отметить, что комиксы часто ориентированы на широкую аудиторию, включая детей и подростков, а разговорные конструкции делают текст более доступным и привлекательным.

Приведем несколько характеристик реплик, высказываемых Тинтином:

(69) *Voici justement une moto de la police... А вот полицейский мотоцикл...*

(70) *Quelqu'un, là-bas!... Oh! Там кто-то есть!... О!*

Реплики в примерах (69), (70) номинативные и неполные, в которых в качестве объекта предложения выступает *une moto de la police*» или «*quelqu'un*».

(71) *En voilà un!... Feu sur lui!... Вон один!... Огонь по нему!...*

Реплика примера (71) неполная и сокращенная, смысл которой будет крайне непонятен, если в доступе читателя не будет находиться визуальная составляющая комикса – кадр, в котором обрисованы текущие события.

(72) *Et nous voici à Chicago, Milou! И вот мы в Чикаго, Милу!*

(73) *Nous voilà enfin sur pied. Вот мы и на своих ногах.*

Примеры (72) и (73) отображают еще одну особенность речи Тинтина как персонажа комикса. Предложения часто начинаются с союза и являются эллиптическими, в которых отсутствует сказуемое, но его наличие не является необходимым для передачи сообщения.

Иногда в высказываниях отслеживается прием парцелляции, которое выражает стремление Тинтина к точности и ясности выражения мыслей.

(74) *Vite! par-dessus bord!... Быстрее! За бортом!...*

(75) *Il était temps!... Les voilà!... Attention!... Pas de bruit... Пора!... Вон они!... Осторожно!... Не шуметь...*

(76) *Halte, capitaine!... Pas là! Ici!... L'autre passerelle!... Стоять, капитан!... Не там! Сюда!... Другой трап!...*

Подобный дифференцированный способ донесения информации, иногда с глаголами действия повелительного наклонения, как в примерах (74), (75), (76), помогает Тинтину привлечь внимание собеседника, контролировать ход его мысли и увеличивает возможность главного героя повлиять на дальнейшие действия.

Итак, в данном разделе были рассмотрены вербальные средства, а в следующем будут проанализированы иконические.

2.3. Иконические средства

Описывая главного персонажа в прорисованном виртуальном мире комикса, стоит уделить особое внимание таким элементам как мимика, позы и жесты. В комиксе изображенная мимика и жесты передают большое количество информации о состоянии главного героя.

Приведем примеры самых распространенных эмоций Тинтина:



Рисунок 15

На рисунке 15 показана эмоция удивления. Это наглядно подтверждается благодаря открытому рту Тинтина и поднятым вверх бровям.



Рисунок 16

Немалое количество визуального компонента в форме «капелек» часто встречающихся в комиксах, что свидетельствует о бурной эмоции, которую испытывает главный герой на данный момент. На рисунке 16 Тинтин прикрывает рот ладошкой от испуга, боясь произнести лишнее. Также под воздействием ужаса он как будто падает назад, подлетев над землей и оказавшись в кадре в невесомости. Совокупность иконических элементов свидетельствует о том, что главный герой испытывает ужас и страх.



Рисунок 17

Эмоция замешательства демонстрируется на рисунке 17. Это выявляется благодаря раздвинутым в стороны рукам, открытому рту Тинтина и поднятым вверх бровям из-за непонимания происходящего.



Рисунок 18

Наглядный пример эмоции радости изображен на рисунке 18, когда главный герой выглядит в кадре крайне оживлённым. Широкая улыбка, поднятые вверх руки и динамичная поза свидетельствуют о том, что главный герой чувствует себя счастливым.



Рисунок 19

Если Тинтина не устраивает отношение окружающих к себе, или он претерпевает несправедливое отношение, главный герой высказывает свои мысли в открытой манере. На рисунке 19 показана эмоция недовольства и раздражения, выраженная в нахмуренных бровях, воинственной позе и некультурным жестом указательным пальцем на обидчика.

На основе широкого диапазона эмоций, представленных визуально, делаем вывод о том, что Тинтина можно назвать искренним и открытым героем, так как его эмоции ясны, неподдельны и легко интерпретируемы читателем.

Сочетание вербальных и иконических компонентов, а также умелое повествование, помогает охарактеризовать Тинтина как **сообразительного** главного героя, умеющего находить выход из любой ситуации. Рассмотрим следующий пример:



Рисунок 20

На рисунке 20 наблюдается проявление смекалки героя, нашедшего выход из опасной ситуации. Когда в ружье Тинтина заканчиваются патроны, главный герой расправляется с хищником обходным путем – нейтрализует противника, вставляя оружие ему в пасть. При этом наблюдается следующее вербальное сопровождение рисунка:

Eh bien, puisqu'il aime tant ouvrir la gueule, profitons-en... Ну что ж, раз он так любит открывать рот, давайте воспользуемся этим...



Рисунок 21

Когда нависает угроза быть расстрелянным недоброжелателями, Тинтин догадывается об опасности, проявляет **хитрость** и умело обманывает врагов выставленными манекенами, имитирующими его самого. На рисунке 21 показано то, как Тинтин доволен своей догадкой, благодаря которой вовремя

обхитрил врагов. Он стоит с довольным лицом, держа руки на поясе. Также удовлетворение от осуществимого плана сопровождается вербально:

Eh bien, Milou, qu'en dis-tu? ... Avais-je raison de me méfier des fenêtres? ... Les mannequins que j'y avais placés sont transformés en écumoires!... Ну, Милу, что скажешь?... Правильно ли я сделал, что остерегался окон?... Манекены, которые я туда поставил, превратились в решето!...



Рисунок 22

Приведем пример еще одной опасной ситуации, в которой оказался Тинтин и его напарник Милу (см. рисунок 22). Главных героев запирают в пещере и блокируют все выходы из нее. Тинтин проявляет **изобретательность** и придумывает способ спасения, соорудив взрывное устройство из пороха пуль. Изготавливая бомбу, успевает подбадривать своего пса и убеждать в благоприятном исходе ситуации:

Sois sans crainte, mon vieux Milou: nous ne moisirons pas ici. Ils croient nous emprisonner, mais nous en sortirons. Tu vois, je vide mes cartouches; je mets cette poudre en tas. Bon, voilà qui est fait... Et maintenant, faisons sauter leur rocher. Не бойся, мой старина Милу: мы здесь не сгнием. Они думают, что заключили нас в заточении, но мы выберемся. Видишь, я опустошил свои патроны; сложил этот порох в кучу... А теперь давайте взорвем скалу.

Вышеописанные примеры демонстрируют, что и вербальная составляющая, и иконическая часть комикса оказывают полноценное влияние

на всю историю в целом, а также отображают характеры героев комикса. Сводная таблица характеристик представлена далее (см. таблицу 3).

Таким образом, художественный образ Тинтина можно описать следующими характеристиками: молодой герой эмоционален и нетерпелив, потому что демонстрирует экспрессивную реакцию на происходящее вокруг; его речь жива и спонтанна, упрощена и отличается разговорным стилем общения; главному герою свойственна решительность и манера быстро реагировать в опасных ситуациях. В комиксах отношения между Тинтином и его собакой тесные и любящие, являются образцом верности, дружбы и взаимопонимания.

Таблица 3. Выборочная характеристика образа главного героя Тинтина

	Решительность	Хитрость, сообразительность	Осторожность, бдительность	Эмоциональность	Оптимизм	Любовь к собаке Милу
Лексико-стилистические средства	Лексема-маркер «vite» со значением побуждения к действию	Высказывания, отражающие предприимчивость главного героя	Высказывания, отражающие предусмотрительность главного героя, фразеологизмы в значении «оставаться внимательным»	Устойчивые выражения («ma parole», «diable», «mon Dieu») как показатели экспрессивности	Высказывания как отражение отношения героя к трудным ситуациям	«Мы-инклюзивное», притяжательное местоимение «мой», эпитеты и ласковые прозвища, прочие речевые акты со значением выражения верности
Грамматические средства	Выражение своего мнения или намерений в форме утвердительного предложения, использование глаголов в форме повелительного наклонения	–	–	Парцелляция как признак нестабильного эмоционального состояния	Использование глаголов в форме повелительного наклонения для мотивации, высказывания в будущем времени как оптимистические прогнозы	–
Фонетико-графические средства	Восклицательный знак как знак препинания, обозначающий готовность к действию	–	Троеточие в значении обдумывания последующих слов или действий	Восклицательный знак как графический элемент, междометие со значением положительных и отрицательных эмоций, троеточие как признак неуверенности	Восклицательный знак как знак препинания с целью воодушевить	–

	Решительность	Хитрость, сообразительность	Осторожность, бдительность	Эмоциональность	Оптимизм	Любовь к собаке Милу
Икони- ческие средства	Мимика (серьезное выражение лица), жестикуляция (сжатые кулаки)	Мимика (прищуренные глаза)	Мимика (пристальный взгляд и сжатые губы)	Выразительная мимика, жестикуляция (интенсивные движения рук и головы), графические знаки в виде капелек, звездочек, спиралек	Мимика (широкая улыбка), жестикуляция (поднятые вверх руки)	–

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Первые комиксы из серии «Приключения Тинтина» были подвергнуты критике из-за жестокости, предвзятости и расизма, отображали недостоверную информацию об описываемых культурах и местностях, однако впоследствии Эрже пересмотрел свое отношение к изображению различных культур и народов, что привело к более точной и уважительной репрезентации в его работах. Этот переход от стереотипных образов к более глубокому пониманию других культурных пространств можно проследить, начиная с комикса «Голубой лотос».

Тинтин, как главный герой комиксов, обладает выразительной речью, часто завершающейся восклицательными знаками, что свидетельствует о его эмоциональной открытости и динамичном общении. Кроме того, использование графических элементов в форме восклицательного и вопросительного знака помогает передать эмоциональное состояние персонажа и привлечь внимание читателя. Многообразие междометий, отвечающих за разное эмоциональное содержание высказываний Тинтина, репрезентирует главного героя как экспрессивного и живого молодого человека.

Наличие хезитаций в речи Тинтина, выраженное в художественном произведении таким фонетико-графическим средством как троеточие и таким грамматическим компонентом как парцелляция, определяет Тинтина как персонажа, которому присуща спонтанная и неподготовленная речь. При изучении репрезентации художественного образа главного героя данной серии комиксов было выявлено, что Тинтин использует разговорный стиль общения. В комиксах о Тинтине преобладает общеупотребительная лексика, а стилистические выразительные средства используются в минимальном количестве.

Анализ единиц на лексическом уровне (лексем, фразеологизмов) и на синтаксическом уровне (словосочетаний, предложений) определил, что

Тинтин обладает такими личными качествами, как оптимизм, хитрость, сообразительность, решимость и предприимчивость, что отражается в его репликах, поведении, поступках. Также Тинтина можно охарактеризовать как персонажа, которому свойственна внимательность и бдительность. Упомянутые характеристики героя с применением фонетико-графических, лексико-стилистических, грамматических и иконических средств сведены в таблицу.

На протяжении всей серии комиксов постоянно присутствуют оба персонажа: главный герой комикса и его собака Милу. Между ними прослеживаются особенные отношения, свою привязанность Тинтин выражает обилием ласковых прозвищ и эпитетов питомцу. Они обмениваются идеями, планами и выручают друг друга, а таким лексико-стилистическим средством как «мы-инклюзивное» выражают желание проводить время совместно.

Широкий диапазон эмоций в виде выразительных мимики и телодвижений, изображенных художником Эрже, позволяет сделать вывод, что Тинтина можно назвать искренним и открытым.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Комиксы как особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих рисунок и вербальное произведение, являются важным культурным феноменом, способным оказывать влияние на мнения и ценности читателей.

Комиксы представляют собой креолизованный текст, состоящий из вербальных и иконических компонентов, которые взаимосвязаны и дополняют друг друга. Этот жанр литературы обладает рядом особенностей, таких как динамичность, яркость, лаконичность и выразительность вербальных и визуальных составляющих. В структуре комикса содержатся разнообразные элементы (междометия, графические объекты, пунктуация, филактер, шрифт, цвет). Их специфика помогает передать эмоциональное состояние персонажей и динамику повествования.

Художественный образ персонажа комикса играет ключевую роль в формировании мнений и ценностей реципиента, а также в возможности идентификации читателя с вымышленным персонажем.

Художественный образ представляет собой результат осмысления автором какого-либо явления, процесса жизни, а также внешний вид, облик кого-либо, чего-либо, художественное отражение идей и чувств в звуке, слове, красках и т.п., созданный художником обобщенный характер, тип. Главенствующую роль в репрезентации художественного образа героя выполняют языковые средства (лексические, стилистические, грамматические и фонетические).

Создатель популярной серии комиксов «Приключения Тинтина» – бельгийский художник Жорж Реми, более известный под псевдонимом Эрже. Внимание к деталям, стремление к достоверности описываемых событий и уникальный художественный стиль сделали его уважаемым художником комиксов своего времени.

Комиксы о приключениях Тинтина являются одним из самых популярных и образцовых произведений в данном виде искусства. Они сочетают в себе различные жанры, такие как авантюрный роман, детектив, сатира и научная фантастика, что делает их привлекательными для широкого круга читателей.

Комиксы о Тинтине сконцентрированы вокруг героя, которому присущи следующие качества и характеристики: возраст (молодой человек), профессия (журналист), национальность (бельгиец), характер (эмоциональность и нетерпеливость, решительность, чувство справедливости и готовность оказывать помощь слабым и незащищенным), его отношения (взаимодействие Тинтина и его собаки Милу характеризуется тесной и любящей связью, которая символизирует верность, дружбу и понимание). Главный герой – обладатель «говорящего» имени. Подарив Тинтину имя со значением «ничего», а лицо с использованием простых и прямых черт, Эрже предоставил возможность своим читателям легко отождествиться с главным героем.

Тинтин представлен в сложности и многомерности его отношений (многочисленные путешествия, приключения, поиск правды, борьба с недоброжелателями). Художественный образ Тинтина отражает действительность, обобщая жизнь типичного молодого журналиста, путешествующего по миру, при этом обобщение происходит в соответствии с субъективным восприятием автора комиксов Эрже.

Художественный образ Тинтина служит эффективным средством выражения авторской идеи и передачи ее читателю. Одной из основных функций изображения художественного образа персонажа из комикса является возможность идентификации читателя с ним. Тинтин – очень живой, открытый и эмоциональный персонаж, который способен создавать у читателя чувство сопричастности и сопереживания, в этом и заключается значимость репрезентации художественного образа героя.

Совокупность вербально-иконических компонентов отражает высокую степень эмоциональности главного героя. Главный герой Тинтин обладает

нетерпеливым темпераментом и манерой быстро реагировать в разных ситуациях. Высказываниям Тинтина свойственна хезитация, что характеризует его речь как живую и спонтанную.

Речь главного героя лишена двусмысленности и построена таким образом, чтобы донести информацию до собеседника наиболее точным образом. В комиксах о Тинтине преобладает общеупотребительная лексика, а стилистические выразительные средства используются в минимальном количестве. Тинтин обладает такими личными качествами, как оптимизм, хитрость, сообразительность, решительность, бдительность.

Неразлучным напарником Тинтина выступает собака Милу. Их отношения являются одним из самых важных аспектов комиксов, и они служат хорошим образцом верности, дружбы и взаимопонимания.

Дальнейшие перспективы исследования могут быть направлены на сравнительно-сопоставительное изучение художественного образа Тинтина с образами других персонажей данной серии, на расширение количества анализируемых компонентов репрезентации художественного образа Тинтина, на выявление типов взаимодействия вербально-иконических компонентов художественного образа в серии комиксов о Тинтине.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. М.: Издательский центр «Академия», 2003. 128 с.
2. Анищенко А.В. Комикс как тип видеовербального дискурса // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2009. №559. С. 116-122.
3. Апресян Ю.Д. Образ человека по данным языка: попытка системного описания // Вопросы языкознания. 1995. №1. С. 37-67.
4. Барт Р. Мифологии / пер. с фр., вступ. ст. и коммент. Зенкина С.Н. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. 312 с.
5. Бернацкая А.А. Проблемы лингвистического анализа текста и коммуникации. Иркутск, 1987. 315 с.
6. Большаянова Л.М. Типы коммуникации и содержательный аспект языка: сб. науч. тр. М.: Ин-т языкознания, 1987. С. 167-172.
7. Бунтман Е. История Тинтина. Был ли у Тинтина прообраз, как комиксы связаны с историей XX века и почему их автора обвиняли в антисемитизме // Журнал «Арзамас» [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://cutt.ly/fwq2gehN> (дата обращения: 16.02.2023).
8. Волков И.Ф. Теория литературы: учеб. пособие для студентов и преподавателей. М.: Просвещение, Валдос. 1995. 256 с.
9. Давыдова Т.Т., Пронин В.А. Теория литературы: учеб. пособие. М.: Логос, 2003. 229 с.
10. Деревянкина Е. Пять фактов об Эрже, создателе Тинтина // Издательство «Мелик-Пашаев» [Электронный ресурс]. 2024. URL: <https://melik-pashaev.ru/5-faktov-ob-erzhe-sozdatele-tintina> (дата обращения: 16.04.2023).
11. Ейгер Г.В., Юхт В.Л. К построению типологии текстов // Лингвистика текста: материалы научной конференции при Московском

государственном педагогическом институте иностранных языков им. М. Тореза в 2-х ч. Ч. 1. М.: МГПИИЯ им. М. Тореза, 1974. С. 103-109.

12. Ейкалис Ю.А. Вербальный и иконический компоненты современного немецкоязычного комикса: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04. Самара, 2017. 159 с.

13. Ейкалис Ю.А. Современный немецкоязычный комикс: вербальный и иконический компоненты. Самара: Инсома-пресс, 2018. 160 с.

14. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. В 2 т. М.: Русский язык, 2000. 1232 с.

15. Изард К.Э. Психология эмоций. СПб.: Питер, 1999. 464 с.

16. Козлов Е.В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф. Волгоград: ВФ МУПК, 1999. 183 с.

17. Котович М.И. Языковые средства создания персонажа в художественном произведении // Идеи. Поиски. Решения: сборник статей и тезисов IX Междунар. науч. практ. конф. 2015. С. 64-68.

18. Кравчук Н.В. Коммуникативная роль английских междометий в современных обучающих видеороликах: на материале видеокурса английского языка «Extr@ English» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. №11-2(53). С. 97-100.

19. Кривченко И.Б. Специфика текстов современных англоязычных драматургических произведений // Текст: филологический, социокультурный, региональный и методический аспекты: сб. материалов VI междунар. науч. конф. / под ред. Т.Н. Тараносовой, И.А. Измestьевой. Тольятти: Тольяттинский гос. ун-т, 2019. С. 46-51. URL: <https://cutt.ly/owq2hDeL> (дата обращения: 15.11.2022).

20. Кустова Е.Ю. Французское междометие: лексико-грамматические аспекты, семиогенез и интеракциональные функции: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.05. Воронеж, 2010. 42 с.

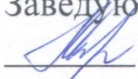
21. Маслова В.А. Лингвокультурология: учеб.пособие. М.: Академия, 2001. 208 с.

22. Мещеряков В.П. Основы литературоведения. М.: Дрофа, 2003. 372 с.
23. Михеев А.И. Типы коммуникации и содержательный аспект языка. Сборник научных трудов. М.: Институт языкознания АН СССР, 1987. 232 с.
24. Ожегов С.И. Словарь русского языка: ок. 53 000 слов / под общ. ред. проф. Л.И. Скворцова. 24-е изд., испр. // М.: Оникс, Мир и Образование, 2007. 1200 с.
25. Панина Н.В. Актуализация потенциала междометий в англоязычном креолизованном тексте // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. 2021. Т. 27, №1. С. 122-128.
26. Пекар М. Я мыслю клипами. Плохо ли это? // «Newtonew» [Электронный ресурс]. 2015. URL: <https://newtonew.com/opinion/howto-deal-with-fragmented-mind> (дата обращения: 16.02.2024).
27. Потемня А.А. Эстетика и поэтика. М.: Искусство, 1976. 614 с.
28. Сонин А.Г. Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование (на материале франкоязычных комиксов): автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Барнаул: Издательство Алтайского университета, 1999. 236 с.
29. Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Оптимизация речевого воздействия. М.: ФГБУ «Издательство “Наука”», 1990. 240 с.
30. Татарова А.В. Языковые средства создания образа персонажа в неоготической литературе // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: XXX междунар. студ. науч.-практ. конф. 2016. №3(30). С. 87-96.
31. Тумакова Е.В. Креолизованный текст в художественном и медийном дискурсе // Мир русского слова. 2016. №2. С. 43-49.
32. Хализев В.Е. Теория литературы. 6-е изд., испр. М., 2013. 432 с.
33. Харьковская А.А., Панина Н.В. Коммуникативные компетенции для экспликации эмоциональных междометий // Вопросы прикладной лингвистики. 2018. №1(29). С. 46-64.

34. Хачатуров М. Девятое искусство: почему комиксы – это серьезно // Проект «Seasons» [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://seasons-project.ru/pochemu-komiksy-eto-iskusstvo> (дата обращения: 16.02.2024).
35. Якобсон Р.О. Избранные работы. М. : Прогресс, 1985. 460 с.
36. Assouline P. Herge. The Man Who Created Tintin. New-York: Oxford University Press, 2009. 284 p.
37. Boncenne P. Tintin s'explique // Lire Magazine. 1978. 12(40). P. 20-41.
38. Chafe W. Some reasons for hesitating // Temporal Variables in Speech. Studies in Honour of Frieda Goldman-Eisler. Volume 86 / ed. by Hans W. Dechert and Manfred Raupach. Berlin: De Gruyter Mouton, 1980. P. 169-180.
39. Cook W. Picture Post // New Statesman. 2004. №133 (4672). P. 52-57
40. Fresnault-Deruelle P. Comics and visual culture. La bande dessinée et la culture visuelle. München, New York, London, Paris, 1986. P. 62-77.
41. Guynes S.A. Four-Color Sound: A Peircean Semiotics of Comic Book Onomatopoeia // The Public Journal of Semiotics 6.1. Boston: University of Massachusetts, 2014. P. 58-72.
42. Kochalka J. The Horrible Truth About Comics. Cupertino, California: Alternative Comics Publ., 1999. 36 p.
43. Rime J. Hergé est un personnage: Quelques figures de la médiation et de l'autoreprésentation dans Les aventures de Tintin // Études françaises. 2010. №2(46). P. 33-38.
44. Sadoul N. The Herge Interview // The Comics Journal. 2003. №250. P. 180-205.
45. The Origins of Tintin // Oxford University Press's. Academic Insights for the Thinking World [Электронный ресурс]. 2009. URL: <https://blog.oup.com/2009/11/tintin> (дата обращения: 04.04.2024).
46. Tintin // Wiktionnaire. Le dictionnaire libre [Электронный ресурс]. 2019. URL: <https://cutt.ly/qrBAUFt> (дата обращения: 10.03.2024).

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации,
Кафедра теории германских и романских языков и прикладной лингвистики

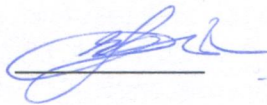
УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
 О.В. Магировская
« 19 » июня 2024 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

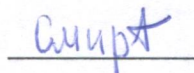
**ВЕРБАЛЬНО-ИКНИЧЕСКИЕ КОМПОНЕНТЫ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
(НА МАТЕРИАЛЕ ФРАНКОЯЗЫЧНОЙ СЕРИИ КОМИКСОВ
О ТИНТИНЕ)**

Научный руководитель



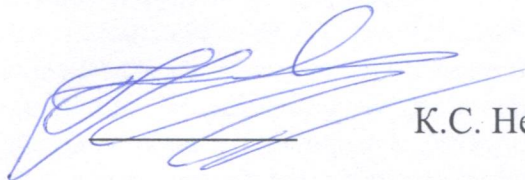
канд. филол. наук,
доц. Е.С. Дахалаева

Выпускник



А.А. Смирнова

Нормоконтролер



К.С. Некрасова

Красноярск 2024