

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

**Анализ семиотических систем комикса (на материале комиксов Эрже
"Приключения Тинтина" на английском и французском языках)**

Минина Анастасия Сергеевна

Студент

*Ставропольский государственный университет, Факультет романо-германских
языков, Ставрополь, Россия*

E-mail: lafleurn@mail.ru

Комикс, сочетая в себе черты, как изобразительного искусства, так и литературы, представляет, так называемое, девятое искусство.

Рисованная литература в западных странах - развитая индустрия, часть книжной культуры с богатой родословной и сложившимися традициями. К созданию «веселых картинок» причастны многие именитые художники, - Фрэнк Фразетта, Мёбиус, Режис Луазель, Мило Манара и другие; писатели Курт Воннегут, Рэй Брэдбери, Нил Геман, Ричард Матесон. Пикассо в конце жизни признавался, что больше всего жалеет о том, что так и не освоил весьма непростое искусство комикса, а Умберто Эко посвятил анатомии графической прозы целое исследование [4].

Свою известность и статус одного из популярных жанров массовой культуры комикс получил лишь в XX в., ставшим для этого вида рассказов «золотым веком». К этому времени комиксы в основном утратили комичность, за которую получили название. Основным жанром комиксов стали приключения: боевики, детективы, ужасы, фантастика, истории о супергероях [5].

Одно из центральных мест в истории комикса занимает Эрже - бельгийский художник комиксов, снискавший всемирную известность своими альбомами о приключениях молодого журналиста Тинтина. На сегодняшний день Тинтин — один из самых популярных персонажей комиксов в мире. В Бельгии он стоит на первом месте самых популярных вымышленных персонажей, и с 2001 года Тинтин и его фокстерьер Милу — официальные символы города Брюсселя [8].

Существует несколько подходов, в соответствии с которыми комикс может рассматриваться как вид искусства, жанр литературы, вид массовой культуры, элемент структуры манипулирования сознанием, вид текста, семиотическая система. Таким образом, комикс может рассматриваться как исследуемый объект в различных научных областях, таких как социология, психология, культурология, искусствоведение, литературоведение, лингвистика, теория коммуникации и нейролингвистическое программирование.

Комикс — это вербально-пиктографическая знаковая система.

Важная роль в научном описании комикса принадлежит семиотике, изучающей его как специфическую знаковую систему.

Комикс сочетает черты текста и семиотической системы. Современное состояние комикса, характеризуется постоянным расширением возможностей семиотической системы, включением новых знаков в систему, использованием знаков семиотики комикса вне текста комикса. Рассмотрение комикса как открытой семиотической системы позволяет проследить не только функционирование самой системы в тексте, но также и изучить сам феномен комикса в рамках мировой культуры.

Языковой знак комикса всегда мотивирован. И, как ни в одном другом языке, в языке комиксов мотивированность четко связана с визуальным и фонетическим рядами.

Взяв за основу положения фоносемантики, а также учение о графической мотивированности, представляется возможным проанализировать основные комиковые знаки (коммуникативные единицы, рамках комикового пространства, намеренно употребляемые отправителем информации в расчете на соответствующее восприятие знака получателем), которые можно разделить на фонетически мотивированные знаки, графически мотивированные знаки и знаки смешанной мотивированности [6].

Звукоподражание в комиксах чаще всего берет на себя функцию фонетической мотивированности знака.

Подобные знаки могут принадлежать следующим семантическим полям:

- механические звуки/шумы (rron, shmm, grrr; pschh);
- рассеечение воздуха (shhh);
- звуки, издаваемые животными (ouuu, wo-ow);
- звуки, издаваемые человеком (chut; ssh);
- шум драки (ouah, hilfe, woah, oh);
- эмоциональное состояние персонажа и многие другие.

В свою очередь к графически мотивированным знакам относятся рамка, знак линии движения и текстовые баллоны. Рамка - своего рода граница, надструктурное пространство, обеспечивающее интегральное начало для всей системы комикса, требующее подчинения всех других знаков и ограничивающее свободное знакотворчество. От количества рамок на страницу зависит выполнение эмфатической функции, чаще всего сопряженной с выражением категории напряженности. Изменение формы рамок также подчеркивает изменение ситуации.

Такие элементы как диалоговые пузыри или рамки с текстом используются для отображения диалога, и чтобы донести до читателя нужную информацию [5].

Значение графически мотивированного знака «линии движения» также связано с основами создаваемого языка. Любой комикс перенасыщен движением, так как глубокий эмоциональный уровень и долгие размышления не свойственны комиксу. Различают линии взрыва, удара, быстрых движений, выстрела.

Текстовый баллон представляет собой выпуклый многоугольник или эллипс, в котором находится реплика героя. Текстовые баллоны различаются контуром, а так же «хвостом». В зависимости от контура и «хвоста» баллона представляется возможным разделить принадлежность реплики тому или иному герою в условиях диалога или полилога в отдельной сцене, ограниченной рамкой [7].

Примерами знаков смешанной мотивированности могут служить следующие знаки: взрыв (линии движения, совмещенные с фонетически мотивированным знаком «Boom!» (фр.), свист (линии движения и нотные знаки).

Семиотическая система комикса включает в себя знаки естественных языков (выраженные в вербальной форме) и знаки общие для всех комиксов (рамка, баллон, линии движения). Функционирование комикса в двух пространствах - визуальном и звуковом обусловило различие трех видов комиковых знаков: графически мотивированных (элементов визуального пространства), фонетически мотивированных (элементов звукового пространства) и знаков смешанной мотивированности (сочетаний элементов двух пространств).

Литература

1. Гальперин И.Р. Информативность единиц языка. М.: Высшая школа, 1974
2. Зиндер Л.Р. Общая фонетика. - Учеб. пособие.— 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Высш. школа, 1979.
3. Сепир Э. Избранные труды по языкознанию и культурологии. / Пер. с англ. А.Е. Кибрика. М.: Издательская группа «Прогресс», «Универс», 1993.
4. Харитонов Е.В. Девятое искусство: www.academia-f.narod.ru
5. Комикс - История возникновения: www.7063.ru
6. Фоносемантика и её предмет. Понятие о звукописи: www.philol.msu.ru
7. Функции текста и баллона в комиксе: www.a-comics.ru