

СПЕЦИФИКА РЕАЛИЗАЦИИ КАТЕГОРИИ ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТИ ВО ФРАНЦУЗСКОМ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОМ ДИСКУРСЕ (НА ПРИМЕРЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО СЕРИАЛА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА»)

Е. Г. Нешкова, Н. С. Олизько

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

Рассматривается интертекстуальный характер французского мультипликационного дискурса, проявляющийся в установлении межтекстовых взаимодействий в смысловом пространстве. Материалом для анализа интертекстуальных связей выбран французский мультипликационный сериал «Приключения Тинтина», в структуре которого выявлено наличие интертекстуальных реминисценций, а именно преобладание упоминаний и аллюзивных реалий, характеризующихся специфично культурологической направленностью.

Ключевые слова: мультипликационный дискурс, интертекстуальность, аллюзия, упоминание, цитация, продолжение.

Введение

Обилие подходов к исследованию теории интертекстуальности позволяет рассматривать процессы межтекстового взаимодействия с всевозможных исследовательских ракурсов. Материал для исследования интертекстуальных отношений также характеризуется своим разнообразием и в настоящий момент выходит далеко за рамки художественного текста. Изучение особенностей функционирования интертекстуальности в мультипликационном дискурсе предстает актуальным направлением исследования в связи с высоким воспитательным потенциалом мультипликации как одной из первых форм искусства, с которой сталкивается ребенок. Важность выполняемых мультипликацией общественных функций заключается в том, что персонажи мультипликационных фильмов демонстрируют ребенку разные способы взаимодействия с окружающим миром. Через сравнение себя с героями ребенок учится воспринимать себя и мир вокруг, справляться с трудностями и уважительно относиться к другим [10. С. 12].

Мультипликационный дискурс как разновидность дискурса основывается на существовании анимационной коммуникативной сферы и обладает уникальными чертами. Развлекательно-поучительный характер, самобытность образов героев, упрощенное отражение действительности характеризуют мультипликационный дискурс как особый вид дискурса. Основные свойства мультипликационного дискурса непосредственно проявляются в тексте анимационного произведения, целью которого является обращение к способ-

ности реципиента расшифровывать мир людей, не прибегая к языку [9. С. 48]. Следовательно, роль экстралингвистических факторов чрезвычайно велика при изучении языковой составляющей анимации. Комплексный подход к изучению особенностей мультипликационного дискурса включает и интертекстуальный анализ. Как отмечает Н. Пьеге-Гро, теория интертекстуальности сложилась в самостоятельное направление в XX в. [7. С. 49]. Однако само явление межтекстового взаимодействия, одной из форм которого является интертекстуальность, существует в литературе со времени ее появления и осуществляется в самых различных формах [2. С. 241]. Множество подходов к исследованию интертекстуальности вылились в несколько научных подходов. Этнопсихолингвистический подход к трактовке интертекстуальности предполагает описание процессов межтекстового взаимодействия с позиции лингвокультурного сознания [1]. В центре исследовательского интереса при таком подходе находится национально-культурная специфика языкового сознания. Подтверждением культурной маркированности интертекстуальности выступают результаты анализа и интерпретации интертекстуальных реминисценций, реализуемых во французском мультипликационном сериале «Приключения Тинтина» (Les Aventures de Tintin), выпущенном в 1991 г. и сохраняющем свою популярность в настоящее время. Идея сериала основана на одноименном культовом европейском комиксе XX в., автором которого является бельгийский художник-иллюстратор Эрже. Главный

герой мультфильма Тинтин, молодой и энергичный репортер, путешествует по миру и принимает участие в расследованиях вместе со своим верным другом, щенком по имени Милу. Речь Тинтина богата и хорошо поставлена, а диалоги с героями мультипликационного сериала представляют занимательный материал для интертекстуального исследования в комплексе с аудио- и видеокomпонентами, обладающими культурной спецификой.

Основные результаты исследования

Исследование межтекстовых связей в мультипликационном сериале «Приключения Тинтина» базируется на классификации интертекстуальных включений Г. Г. Слышкина. Исследователь выделяет пять основных видов реминисценций, служащих средством апелляции к концептам прецедентных текстов: упоминание, прямая цитация, квазицитация, аллюзия и продолжение [8. С. 38]. Французский мультипликационный сериал «Приключения Тинтина» изобилует примерами упоминаний, чаще всего фигурирующих в виде топонимов и реалий, к которым относят названия, присущие определенным нациям и народам, предметам материальной культуры и фактам истории [3].

Так, в серии под названием *Tintin en Amérique* обнаруживаем пример упоминания имени американского гангстера итальянского происхождения Аль Капоне. По сюжету серии, Тинтин прибывает в Чикаго с целью разоблачения преступной группировки под руководством мафии.

C'est un poste du secret, vous comprenez, monsieur Tintin que nous sommes obligés d'être discret avec des bandits comme Al Capone.

Это секретное место, мистер Тинтин, ведь мы должны быть осторожны с такими преступниками, как Аль Капоне.

Известный гангстер наводил ужас на Чикаго в 1920—30-х гг., и именно его должен поймать главный герой мультипликационного сериала. Упоминание имени преступной личности несомненно обладает определенной культурологической нагрузкой и закрепляет в сознании детской аудитории олицетворение мафии с итальянской культурой и образом Аль Капоне.

Наличие топонимов характеризует практически каждую серию мультипликационного сериала «Приключения Тинтина» и обусловлено профессией главного персонажа. Синтез аудио- и видеокomпонентов является наиболее удачным примером употребления данного интертекстуального

включения. Подобную реализацию реминисценции встречаем в самом начале серии *Les Cigares du Pharaon*, в которой Тинтин путешествует на лайнере и, рассматривая карту, перечисляет названия географических объектов, которые он встретит на пути своего следования. Само название серии также содержит упоминание общего наименования правителей Древнего Египта и задает основную тематику серии, связанную с путешествием в пустыне. В речи профессора, который сопровождает Тинтина, обнаруживаем отсылки к реалиям Египта.

Cet inestimable papyrus contient le plan du tombeau de pharaon Kiosk.

Этот бесценный папирус содержит план гробницы фараона Куоска.

Упоминание распространенного писчего материала и традиционной Египетской формы захоронения помогают зрителям погрузиться в атмосферу страны пирамид.

В названии серии *Tintin au Tibet* также содержится пример топонима, а в диалоге персонажи упоминают имя Yeti (Йети), легендарного снежного человека, обитающего в высокогорных районах земли. По сюжету серии, Тинтин и капитан Хэддок отправляются в Гималаи, чтобы отыскать людей, которые, согласно новостным сводкам, погибли в авиакатастрофе. Поднимаясь в горы, герои сериала не раз с опаской высказывают предположения о существовании Йети, изображение которого не встречается по ходу серии, а предстает только в самом конце, когда один из выживших рассказывает о том, как его спас снежный человек, который в представлении создателей мультипликационного сериала выглядит как гигантская коричневая обезьяна. Образ пугающего монстра развенчивается, но капитан Хэддок все равно не верит в благие намерения мифического существа, который, в его представлении, не должен помогать людям выжить.

Проанализированные примеры упоминаний в какой-то мере носят и аллюзивный характер, так как содержат отсылку к конкретным лингвокультурологическим личностям, персонажам и понятиям. Сознательные примеры аллюзии также широко представлены в мультипликационном сериале «Приключения Тинтина». Аллюзия представляет собой прием текстообразования, заключающийся в соотношении создаваемого текста с каким-либо прецедентным фактом — литературным или историческим. Содержащие аллюзию высказывания помимо буквального смысла имеют второй план, заставляющий читателя обратиться к тем или иным воспоминаниям, ощущениям и ассоциациям

[5. С. 67]. В отличие от упоминания, выполняющего номинативную функцию, аллюзия обогащает текст анимационного произведения смысловыми и эмоциональными оттенками.

Упоминание аллюзивного типа присутствует в серии *Les Cigares du Pharaon*, когда главный персонаж попадает в захоронения Древнего Египта и при виде мумий несколько раз произносит фразу: *la malédiction du pharaon* (*проклятие фараона*). За банальным словосочетанием в данном случае скрывается дополнительный смысл, который требует дополнительных знаний для его понимания. Мистика выражения скрывается в распространенном мнении, что любой, кто прикоснется к египетским гробницам, будет обречен на смерть. Научного обоснования суеверие не имеет, однако сама идея проклятия фараона является популярным сюжетом многих детективных романов и фильмов ужасов.

Сюжеты серий *Les Cigares du Pharaon* и *Le Lotus Bleu* представляют аллюзию на опиумную войну на территории Китая. Главной задачей Тинтина является разоблачение тайной организации, которая занимается поставкой опиума. Атмосфера Китая воссоздается с помощью изображения людей в национальных костюмах, типичных построек, иероглифов и чайной церемонии, а в речи героев слышен отчетливый китайский акцент. Сюжетные линии серий основываются на конкретных исторических событиях и представляют собой разновидность аллюзивного факта, который определяется как исторический, литературный или мифологический факт, упоминающийся в новом контексте и подвергающийся в нем переосмыслению [6. С. 37].

В серии *L'île Noire* Тинтин в лесу встречает человека, одетого в точности как Шерлок Холмс. Мужчина в плаще, белой рубашке и кепке-двухкозырке воплощает облик классического Холмса и очень вежливо разговаривает с Тинтином. Аллюзия на известного сыщика не случайна в данной серии, по сюжету которой главный герой отправляется на расследование в Англию, а общеизвестный персонаж детективов А. Конан Дойля являет собой символ английской культуры.

В этой же серии аллюзивное представление получает и культура Шотландии. В завершение своего расследования Тинтин отправляется в шотландскую деревню. Образ главного героя теперь представлен национальным мужским костюмом, состоящим из килта (юбки до колен из шерстяной клетчатой ткани), берета с помпоном и высоких гольф. На заднем фоне играет шотландская волынка, а в баре местный житель рассказывает легенду

о чудовище, которое живет на острове и пожирает людей. Очевидно, что речь идет о лох-несском чудовище, мифическом персонаже шотландских легенд, имя и изображение которого не фигурируют в серии, но подразумеваются в рассказах героев.

Противоположная реализация аллюзивного персонажа с привлечением изображения, но отсутствием указания его имени собственного представлена в финале серии *L'île Noire*. В башне в горах Тинтин вступает в бой с большой обезьяной, которая напоминает Кинг-Конга, популярного персонажа массовой культуры. Неистовствующий обезьяноподобный монстр бьет себя лапами в грудь и издает яростные звуки, но в итоге оказывается добродушным приматом, с которым Тинтин находит общий язык и позирует для журналистов в заключающих сценах серии.

Цитация и квазичитирование не так обширно представлены в мультипликационном сериале «Приключения Тинтина». Возможно, это обусловлено тем, что авторы-создатели опирались на готовый текстовый материал комиксов с идентичным названием.

Показательный пример прямой цитации с точной атрибуцией продемонстрирован в серии *Le Lotus Bleu*. Мудрый афоризм древнекитайского философа Лао-цзы употребляет в речи сын китайского вельможи при встрече с Тинтином.

Laot-Tseu a dit: «Il faut trouver la Voie». Moi, j'ai trouvé la mienne. Maintenant il faut que vous la trouviez.

Лао-Цзы говорил: «Надо найти свой путь». Я свой путь нашел, надо, чтобы и вы нашли свой.

Проанализированная сцена настолько удачно передает реализацию прямой цитаты, что пример выходит за рамки мультипликационного сериала и становится нарицательным. Элементы цитаты используются в текстах статей и блогов, а ситуация описывается в ответах на вопросы и комментариях к статьям.

Продолжение представляет собой интертекстуальную реминисценцию, основанную на создании самостоятельного произведения, действие которого разворачивается в «воображаемом мире», знакомом аудитории. Создатели произведения или сериала рассчитывают при этом на то, что в пресуппозицию зрителей входят знания об основных персонажах этого мира, связях между ними, действующих в этом мире законах [8. С. 42].

В глобальном масштабе сам мультипликационный сериал «Приключения Тинтина» выступает продолжением серии одноименных комиксов и представляет их визуализацию, связанную с большой популярностью произведения не только

во Франции, но и во всем мире. Изменения и опущения в сюжете мультипликационного сериала придают новое прочтение каждой серии, но сохраняют ситуативный контекст текста-источника.

Последовательное описание хронологических событий в нескольких самостоятельных эпизодах обширно представлено в мультипликационном сериале «Приключения Тинтина». Так, серия *Le Lotus Bleu* является продолжением *Les Cigares du Pharaon*. Совпадают локация, персонажи и тематика эпизода, а в диалогах героев прослеживаются отсылки к ситуациям, представленным в серии-источнике. Следовательно, для успешного понимания и интерпретации серии-продолжения зрителю нужно иметь представление о сюжете исходной.

Заключение

Анализ межтекстовых взаимодействий во французском мультипликационном сериале «Приключения Тинтина» подтверждает интертекстуальную природу мультипликационного дискурса, которая проявляется в употреблении ре-

минисценций в структуре произведения. Их использование обусловлено особенностями образов персонажей, тематикой серий, интенциями авторов мультипликационного произведения и наличием культурных реалий в большинстве сюжетов [4. С. 56]. Проанализированные примеры интертекстуальных включений реализуются на аудио-, видео- и текстовом уровнях мультипликационного сериала. Закладывая в сознание детской аудитории базовые знания о мире, культурные концепты и представления, элементы интертекста играют важную роль в обогащении интертекстуального тезауруса детской аудитории. Эффективность идентификации и интерпретации интертекстуальных включений при этом будет зависеть от взаимодействия ребенка с родителем, который может разъяснить смысл цитат, аллюзий и упоминаний. Таким образом, успешная реализация категории интертекстуальности в мультипликации не только способствует верному пониманию смысла, заложенного авторами-создателями произведения, но и играет важную роль в сохранении общего уровня культуры.

Список литературы

1. Денисова, Г. В. В мире интертекста: язык, память, перевод / Г. В. Денисова ; предисл. С. Гардзонио, Ю. Н. Караулова. — М., 2003.
2. Кремнева, А. В. Образ как одна из форм интертекстуальной переклички / А. В. Кремнева // Критика и семиотика. — 2015. — № 2. — С. 240—250.
3. Лютавина, Е. А. Реалии как лингвистическое явление [Электронный ресурс] / Е. А. Лютавина // Молодой ученый. — 2015. — № 14. — С. 488—490. — URL: <https://moluch.ru/archive/94/21235> (дата обращения 21.02.2020).
4. Нешкова, Е. Г. Функционирование интертекстуальных включений в американском мультипликационном дискурсе (на примере мультипликационного сериала «Тимон и Пумба») / Е. Г. Нешкова // Вестн. ВГУ. Сер.: Лингвистика и межкультур. коммуникация. — 2017. — № 3. — С. 56—59.
5. Нечаева, К. К. Аллюзии: виды, функции, трудности перевода (на примере португальских СМИ) / К. К. Нечаева // Вестн. МГЛУ. Гуманитар. науки. — 2018. — Вып. 12 (805). — С. 66—79.
6. Олизько, Н. С. Интертекстуальный анализ художественного произведения / Н. С. Олизько. — Челябинск, 2008.
7. Пьеге-Гро, Н. Введение в теорию интертекстуальности / Н. Пьеге-Гро ; пер. с фр., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. — М., 2008.
8. Слышкин, Г. Г. От текста к символу: лингвокультурные концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе / Г. Г. Слышкин. — М., 2000.
9. Слышкин, Г. Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа) / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова. — М., 2004.
10. Щуклина, Е. С. Роль современной мультипликации в воспитании ребенка / Е. С. Щуклина // Вестн. Пензен. гос. ун-та. — 2013. — № 4. — С. 12—14.

Сведения об авторах

Нешкова Екатерина Геннадьевна — аспирантка Челябинского государственного университета, Челябинск, Россия. katya_vahina@mail.ru

Олизько Наталья Сергеевна — доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры теории и практики английского языка Челябинского государственного университета, Челябинск, Россия. olizko@yandex.ru

Bulletin of Chelyabinsk State University.

2020. No. 3 (437). *Philology Sciences. Iss. 120. Pp. 87–91.*

CHARACTERISTIC ASPECTS OF THE IMPLEMENTATION OF THE CATEGORY OF INTERTEXTUALITY IN THE FRENCH ANIMATED DISCOURSE (ON THE EXAMPLE OF ANIMATED SERIES “THE ADVENTURES OF TINTIN”)

E.G. Neshkova

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia. katya_vahina@mail.ru

N.S. Olizko

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia. olizko@yandex.ru

The article deals with the intertextual aspect of French animated discourse that finds its expression in the establishment of convergence on different levels and between various texts in the semantic space. The animated series of French origin “The Adventures of Tintin” serves as a material for the analysis of intertextual references. The findings show that the cartoon contains various types of inclusions on video, audio and textual levels. Allusions, mentionings, citation and continuation are found in the structure of the animated series and they prove the intertextual side of the animated discourse. The dominance of mentionings and allusions can be explained by plot peculiarities of French cartoon, images of the characters or author’s intentions. The analyzed examples of intertextual inclusions convey into children’s minds basic knowledge about the world, cultural concepts and ideas. Thus, the successful interpretation of the elements of intertext is crucial for the right understanding of the point of the cartoon and plays an important role in keeping the overall level of culture.

Keywords: *animated discourse, intertextuality, allusion, mentioning, citation, continuation.*

References

1. Denisova G.V. *V mire interteksta: yazyk, pamyat', perevod* [In the world of intertext: language, memory, translation]. Moscow, 2003. (In Russ.).
2. Kremneva A.V. *Obraz kak odna iz form intertekstual'noj pereklichki* [Image as a way of intertextual cross-talk]. *Kritika i semiotika* [Criticism and semiotics], 2015, no. 2, pp. 240-250. (In Russ.).
3. Lutavina E.A. *Realii kak lingvisticheskoe yavlenie* [Culture-specific concepts as a linguistic phenomena]. *Molodoj uchenyj* [Young scientist], 2015, no. 14, pp. 488-490. Available at: <https://moluch.ru/archive/94/21235>, accessed 21.02.2020. (In Russ.).
4. Neshkova E.G. *Funkcionirovanie intertekstual'nyh vklyuchenij v amerikanskom mul'tiplikacionnom disкурse (na primere mul'tiplikacionnogo seriala “Timon i Pumba”)* [The functioning of intertextual inclusions in American animated discourse (on the example of animated series “Timon and Pumbaa”)]. *Vestnik VGU. Seriya: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikaciya* [Bulletin of VGU. Series: Linguistics and intercultural communication], 2017, no. 3, pp. 56-59. (In Russ.).
5. Nechaeva K.K. *Allyuzii: vidy, funkcii, trudnosti perevoda (na primere portugal'skih SMI)* [Allusions: types, functions, difficulties in translation (on the example of Portuguese mass media)]. *Vestnik MGLU. Gumanitarnye nauki* [Bulletin of MGLU. Humanities], 2018, no. 12 (805), pp. 66-79. (In Russ.).
6. Olizko N.S. *Intertekstual'nyj analiz hudozhestvennogo proizvedeniya* [Intertextual analysis of the literary read]. Chelyabinsk, 2008. (In Russ.).
7. P'ege-Gro N. *Vvedenie v teoriyu intertekstual'nosti* [Introduction to the theory of intertextuality]. Moscow, 2008. (In Russ.).
8. Slyshkin G.G. *Ot teksta k simvolu: lingvokul'turnye koncepty precedentnyh tekstov v soznanii i disкурse* [From text to symbol: linguocultural concepts of precedent texts in the mind and discourse]. Moscow, 2000. (In Russ.).
9. Slyshkin G.G., Efremova M.A. *Kinotekst (opyt lingvokul'turologicheskogo analiza)* [Film text (linguocultural analysis)]. Moscow, 2004. (In Russ.).
10. Shchuklina E.S. *Rol' sovremennoj mul'tiplikacii v vospitanii rebenka* [The role of modern animation in the upbringing of children]. *Vestnik Penzenskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Penza State University], 2013, no. 4, pp. 12-14. (In Russ.).