

RU

Особенности текстообразующей функции онимов во французском комиксе

Салихова О. К.

Аннотация. Статья продолжает логику начатого ранее изучения системы онимов в тексте французского комикса. Цель исследования – выявление особенностей их текстообразующей функции. Научная новизна состоит в том, что впервые на материале креолизованного текста выявлена сюжетно-композиционная роль его ономастических единиц. В результате исследования установлено, что жанровой особенностью данного художественного текста, характеризующегося высокой плотностью ономастикона, является использование антропонимов в качестве фона повествования. Исследование позволило выявить также, что онимы, служащие для обозначения главных персонажей, обеспечивают временное развитие сюжета, фоновые онимы создают локально-темпоральное единство, а факультативные онимы, не участвующие в смысловой связи текста, призваны детализировать контекст, привнося художественный, символический и комический эффекты.

EN

Features of Text-Forming Function of Onyms in the French Comics

Salikhova O. K.

Abstract. The article follows the line of thinking adopted in the earlier study of the onym system in the text of the French comics. The purpose of the study is to identify features of its text-forming function. The work is novel in that it is the first to use the material of a creolised text to determine the plot-compositional role of its onomastic units. As a result of the study, it is found that the genre feature of this literary text, characterised by high density of onomasticon, is use of anthroponyms as background of the narrative. The work also made it possible to determine that the onyms denoting the main characters guarantee temporary development of the plot, background onyms create local-temporal unity, and optional onyms, which do not participate in the text coherence, are meant to specify the context, bringing artistic, symbolic and comic effects.

Введение

Актуальность данного исследования определена тем, что со времен античности имя собственное (оним) привлекает внимание ученых вопросом о его месте в системе языка, спецификой значения и особенностью функционирования в разных типах текстов. Являясь неотъемлемой частью реального мира, имена собственные находят свое применение в фикциональном мире художественной литературы. Функциональное и языковое своеобразие имен собственных объясняет появление особой отрасли языкознания – ономастики (с греч. *Onomastike* – искусство давать имена), в рамках которой ведутся исследования, направленные на научное описание структуры ономастического пространства, методов ономастических исследований, принципов и способов номинации. В последнее время отмечается тенденция в обращении к ономастике как материалу для этнолингвистического и лингвокультурологического исследования.

В современной ономастике остается актуальным функциональный аспект изучения имен собственных, так как существующие наблюдения над функционированием имен собственных в отдельных произведениях недостаточны для появления общей теории литературной ономастики, объясняющей факты художественной практики [5, с. 70].

Для выявления особенностей текстообразующей функции ономастикона французского комикса необходимо решить следующие задачи: во-первых, рассмотреть подходы к изучению функции онимов в художественном тексте; во-вторых, выявить специфику комикса как особого вида художественного текста; в-третьих, определить функцию различных видов онимов в парадигматике данного типа текста.

Выбор методов исследования на разных этапах его проведения обусловлен спецификой анализируемого материала. Среди использованных методов можно отметить метод сплошной выборки, классификационный,

дескриптивный, интерпретационный методы, а также метод количественных подсчетов. При обобщении, систематизации и интерпретации результатов наблюдений применялся описательный метод.

Теоретической базой исследования для определения подходов к изучению функции онимов в художественном тексте и их различной классификации послужили работы С. П. Васильевой, Е. В. Ворошиловой [1], В. М. Калинкина [2], Ю. А. Карпенко [3], И. Б. Масловой [6], В. И. Супрун [10], О. И. Фояковой [11]. Для рассмотрения жанра «комикс» как особого вида художественного текста использованы научные работы Е. В. Козлова [4], А. Г. Сониной [8], Л. Г. Столяровой [9].

Практическая значимость состоит в возможности использования полученных материалов исследования при обучении студентов-лингвистов французскому языку, в преподавании теоретических дисциплин «Стилистика» и «Лексикология», практических дисциплин – «Интерпретация текста», «Практикум по культуре речевого общения». Материал исследования может быть предложен в качестве учебного материала на занятиях по французскому языку в средних образовательных учреждениях.

В данном исследовании на основании анализа словарных дефиниций термины «имя собственное» (ИС) и «оним» трактуются как синонимичные и взаимозаменяющиеся.

Подходы к изучению функции онимов в художественном тексте

В литературной ономастике функция имени собственного рассматривается с точки зрения двух дополняющих друг друга направлений. Первое направление исследования функций имен собственных основывается на основных положениях поэтики и стилистики. В русле данного направления основной функцией онимов считается стилистическая [3]. Она исследуется на уровне микроконтекста и в ней выделяются две подфункции:

1) информационно-стилистическая – функция, проявляющаяся в способности имени выступать в речи выразительным характеризующим средством, несущим разнообразную информацию о расположении объекта, о его свойствах, о ситуации. Эта подфункция включает в себя характеристики объекта, персонажа и среды обитания;

2) эмоционально-стилистическая – функция, проявляющаяся в способности имени эксплицитно выражать чувства автора и формировать эмоциональное отношение к изображаемому. Стилистический подход интересуется антономазией и нулевой онимизацией, выделяет нейтральные, пародийные и ассоциативные имена собственные [7].

Второе направление исследования функций ИС в художественных текстах опирается на лингвистику текста, где основной функцией имени собственного выступает текстообразующая, проявляющаяся на уровне макроконтекста. Имена собственные в художественном тексте, выступая в качестве ключевых слов, формально и содержательно организуют текстовое пространство, обеспечивают цельность, связность, завершенность. В рамках данного подхода различают три способа онимоупотребления в пространстве художественного текста:

- 1) ИС – смысловая вежа;
- 2) ИС – фон повествования;
- 3) ИС – факультативный элемент [10, с. 32].

Ученые отмечают также, что жанр художественного произведения определяет степень участия ИС разных разрядов в организации текста [6, с. 52].

Представляется, что применение данного функционального подхода к исследованию ономастических единиц комикса позволит выявить особенности системно-структурной организации данного типа художественного текста.

Комикс как особый вид художественного текста

Для определения жанра «комикс» обратимся к дефиниции А. Г. Сониной. Согласно ученому, «комикс – это особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих, кроме рисунка, вербальное произведение, передающее преимущественно диалог персонажей и заключенное в особую рамку. При этом рисунок и заключенный в него вербальный текст образуют органическое смысловое единство» [8, с. 51].

Таким образом, комикс является креолизованным типом текста, вербальный компонент которого включает в себя буквенный текст, представленный речью персонажей или речью автора (включая комментарии к тексту, заголовки, титры, авторское резюме) [4, с. 45]. Речь или мысли персонажей находятся в «словесном пузыре», так называемом филактере (от фр. *phylactère*).

Невербальный компонент составляет графику комикса – последовательность рисунков, каждый из которых обрамлен рамкой и образует кадр (по-французски *vignette*) и параграфику, транслирующую дополнительную информацию, выступающую в роли субститута буквенного текста и участвующую в создании экспрессивности и эмотивности комикса, а также создающую анимацию графической части. Взаимодействие данных компонентов (вербального и иконического) обеспечивает целостность и связанность комикса [Там же, с. 83].

Комикс вызывает большой интерес в плане лингвистического изучения. В настоящее время существуют научные труды, посвященные исследованию языковых особенностей французских комиксов, рассматриваемых на фонологическом (использование региональных просторечий и произношений, иностранных акцентов), морфологическом (глагольные времена, употребление местоимений) и синтаксическом (использование эллиптических, сегментированных и восклицательных конструкций) уровнях. В плане лексики активно изучается

использование междометий, игра слов, применяемая для создания комичного эффекта, а также пословицы и афоризмы, позволяющие приблизиться к французским менталитету и культуре [9].

Ономастика этого жанра практически не рассматривалась. Ее исследование, между тем, представляется перспективным и в плане изучения синтагматики и парадигматики данного типа текста, и в плане исследования роли ономастических единиц в организации данного жанра.

Текстообразующая функция онимов в комиксе

Материалом исследования для написания данной статьи послужили ИС французского комикса «Астерикс и Обеликс на Олимпийских играх» [12].

Количественный анализ онимов комикса показывает их превосходство в сравнительно небольшом по объему вербальном компоненте. 73 ономастические единицы, выявленные с помощью метода сплошной выборки, составляют 28,4% от всего количества лексических единиц. Это позволяет охарактеризовать данный тип текста как текст с высокой ономастической плотностью.

Основываясь на функциональном подходе [10, с. 32], все онимы комикса были разделены на три группы.

1-я группа – главные персонажи – *Астерикс*, *Обеликс*. Эта группа представлена двумя вымышленными антропонимами, составляющими 2,7% от общего количества ономастических единиц комикса.

Первым в ономастическом пространстве комикса зафиксировано имя Астерикс / *Astérix*, называющее одного из главных персонажей, фигурирующее в названии и определяющее, таким образом, главную тематическую составляющую. Будучи выбранным для участия в олимпийских играх советом своего племени, он вместе со своим другом отправляется в Грецию и, несмотря на препятствия, побеждает в них. «Ключом» к пониманию этого образа является личное имя Астерикс / *Astérix* образованное от греч. слова “astér” – «звезда» и кельтского слова “rix” – «король». «Король звезд», он призван всех побеждать, что и происходит во всех комиксах данной серии. Его вербальный образ не соответствует визуальному – в визуальной части комикса этот персонаж не обладает впечатляющим мускулистым телосложением – однако он обладает целой коллекцией героических подвигов.

Другой главный герой Обеликс / *Obélix* носит имя, которое произошло от слова “obélisque” – «обелиск», высокий монумент, квадратный в сечении. Это соотносится с образом олимпийского атлета, от которого неотделимо понятие могущества, высокого роста, определенной угловатости. Словесный образ полностью совпадает с иконическим. Персонаж имеет крепкое телосложение и высокий рост, что дает отсылку на внешние характеристики жителей Галлии: высокий рост и крупное, угловатое телосложение. По сюжету он является неразлучным другом *Астерикса*, сопровождает его во всех начинаниях, делит с ним радость и печаль.

В данном комиксе главные персонажи *Астерикс* и *Обеликс* неразлучны. Согласно дополнительной версии о происхождении этих онимов, ИС *Астерикс* от “astérisque” «астериск» – типографский символ – *, а ИС *Обеликс* – от типографского знака от “obélisque” «обелиск» – типографский крестик – †. Принадлежность этих знаков к одной сфере человеческой деятельности объясняет неразлучность названных в их честь героев комикса. Они играют главную роль во всех событиях, описываемых в комиксе, участвуют в его завязке, кульминационной точке и развязке.

Как видим, онимы, служащие для номинации главных героев *Астерикс* и *Обеликс*, позволяют создать литературный образ, воссоздающий характеристику представителей исторического этноса (галлов), предков современных французов, обладавших физической и моральной силой, смелостью, хитростью, преданной дружбой, благородством, а также чревоугодием. Кроме этого, онимы данной группы участвуют во временном развитии сюжета комикса.

2-я выделенная группа состоит из онимов, организующих ономастический фон. К ним относятся 26% антропонимов, среди которых 78% являются вымышленными, 11% – «полуреальными» и 11% – реальными. К этой же группе относятся топонимы, составляющие 30% от общего количества ономастических единиц. Большая часть из них (91%) заимствована авторами из реального топонимикона французского языка: макротопонимы *Галлия*, *Олимпия*, *Греция*, *Македония*, *Спарта*, *Аквитания*; ойконимы *Самотраки*, *Марафон*, *Киферы*, *Афины*, *Бурдигала*, *Марсилия*, *Рим*, *Парфенон*; инсулонимы *Крит*, *Родос*; ороним *Фермопилы*, а остальные 9% являются фиктонимами, среди которых ойконимы *Петибонум*, *Аквариум*, *Лауданум*, *Бабаорум*.

Антропонимикон данной группы можно разделить на три подгруппы, объединяемые соответствующими этнонимами: галлы – *Абраракурис*, *Бонмин*, *Ажканоникс*, *Панорамикс*, *Асюранстурикс*; римляне – *Клаудиус Корнедурис*, *Тулиус Мордикус*, *Шосетрус*, *Юлий Цезарь*; греки – *Фекарабос*, *Миксоматоз*, *Окейбосс*, *Плексиглаз*, *Кальвадос*, *Гармонпарнас*, *Скарфас*, *Крокмитен*. Так, например, вымышленный оним *Абраракурис* называет старейшину галльской деревни. Его имя получено в результате словосложения существующего во французском языке словосочетания “à bras raccourcis” – «с закатанными рукавами», т.е. соотносится с человеком, всегда готовым к «труду и обороне». В комиксе персонаж изображен с властным и важным видом, поднятым носом и воинственным взглядом. Он – лидер, совершающий важные переговоры и принимающий важные решения. Именно он принимает решение об участии галлов в олимпийских играх, участвует в переговорах с римлянами. Этот образ призван подчеркнуть идею наличия иерархического устройства в галльском племени. Но его действия ограничены локально, в комиксе он соотносится с одним местом действия – галльской деревней. Надо отметить, что все ономастические единицы, называющие персонажей, олицетворяющих древних галлов, являются вымышленными, обладают отчетливой внутренней формой и несут в себе положительную коннотацию, что показывает стремление авторов детализировать положительные характеристики их образов.

Вымышленными онимами названы все персонажи, относящиеся к грекам. Данная группа характеризуется отсутствием отчетливо выраженной внутренней формы. Для называния греческих персонажей авторы

используют онимы, значение которых становится понятно благодаря прецедентным онимам *Фекарабос*, *Крокмитен*, *Скарафас*; иконическому компоненту *Миксоматоз*, *Окейбос* и декодированию *Кальвадос*, *Плекси-глас*, *Гармонпарнас*. Например, оним *Okéibos*, образованный путем словосложения от «o'кей» и «бос», служит для номинации греческого участника олимпийских игр. Он – единственный представитель Родоса, изображен в виде атлета с понижшими плечами и непропорциональными частями тела. Понурые плечи, как известно, создают образ униженного подчиненного, который готов беспрекословно подчиняться начальству. С помощью подобных наименований подчеркивается негативное, ироническое отношение главных героев к признанным всем миром греческим олимпийским чемпионам.

Использование полуреальных онимов *Туллиус Мордикус*, *Клавдий Корнедурус* служит для номинации римлян. Анализ данной группы показывает, что они образованы по существовавшей в античном Риме модели, где первый из составляющих компонентов является именем римского императора (*Клавдий / Тулий*), а второй компонент – родовое имя. В исследуемых онимах именно второй компонент является выдуманным. Наличие фикционного компонента свидетельствует о желании автора придать им особую характеристику. Так, оним *Tullius Mordicus*, где второй компонент образован от прилагательного “mordicus” – «упрямый», используется для обозначения персонажа, играющего в тексте роль строгого командира центурии, следящего за подготовкой своего воспитанника к соревнованиям, с упорством критикующего галлов. Этот факт подчеркивает противоположный римскому характер главных героев, склонных к хитростям и бесшабашному отношению к делу. Использование имен известных римских императоров в качестве первой части онима для номинации спортивного тренера свидетельствует об ироничном отношении авторов к данным персонажам.

Единично использованные ИС реальных исторических личностей – скульптора Фидия и римского императора Юлия Цезаря – способствуют воссозданию исторического фона эпохи, в которой разворачивается действие комикса.

Антропонимы данной группы служат для названия персонажей, которые контактируют с главными героями в отдельных событиях и эпизодах, но не участвуют во временном развитии комикса. Они призваны способствовать, с одной стороны, более детальному описанию образов главных героев, а с другой стороны, более подробному описанию событий.

Важно отметить, что использование антропонимов в качестве фона повествования противоречит ономастическим универсалиям художественного текста, в котором, как считает И. Б. Маслова, антропонимические единицы, в силу подчиненности всего изложения характеристики субъекта, абсолютной антропоцентричности, «человеконаправленности», призваны играть роль смысловой вехи художественного текста [6, с. 67].

Высокая частотность топонимов в комиксе «Астерикс и Обеликс на Олимпийских играх» неслучайна. Данные онимы имеют в общем контексте произведения смысловую значимость. Подтверждение этого – использование топонима (топонимического адъектива) в сильной позиции, в составе заглавия произведения «Астерикс и Обеликс на Олимпийских играх». Они соотносятся также с его идейно-художественным содержанием и с замыслом автора – противопоставить Галлию и ее жителей остальному античному миру. Топонимы данной группы указывают локализацию действия главных героев.

Использование топонимов для названия несуществующих сегодня географических локаций *Галлия*, *Олимпия*, *Спарта* и города *Марафон*, а также устаревших названий городов *Бурдигала (Бордо)*, *Марсилия (Марсель)* способствует передаче атмосферы античного мира и придает реалистичность описываемым персонажам и событиям.

Вымышленные топонимы *Петибонум*, *Аквариум*, *Лауданум*, *Бабаорум*, называющие римские лагеря, окружающие галльскую деревню, передают историческую ситуацию колонизации Галлии. Кроме этого, данные фиктонимы способствуют формированию авторской модальности. Так, топоним *Петибонум*, образованный от “petit” – маленький и “bonum” – хороший, указывая одновременно на качественную характеристику поселения и его размер (небольшой населенный пункт, в котором хорошо живется), свидетельствуют о положительной авторской оценке.

Топонимы в пространстве текста комикса «Астерикс и Обеликс на Олимпийских играх» способствуют формированию информативности, концептуальности, авторской модальности и хронотопического единства – основных категорий текста.

3-я группа представлена факультативными онимами. Среди них фигурируют теонимы, хронимы, эргонимы, оронимы. Ономастические единицы данной группы единично используются в тексте комикса.

Однократно используемые в комиксе эргонимы, составляющие 12% от общего количества ономастических единиц, указывают на спортивные заведения *Олимпийский стадион*; на организации, связанные с проведением и судейством *Олимпийский сенат*, *Геландокеон*, *Пританеон*; а также античное административное заведение *Булевтерий* и заведения религиозного культа *Храм Зевса*, *Алтарь Зевса*, *Храм Ники Антерос*. Употребление данных эргонимов в тексте служит для детального описания событий, а также воссоздания исторической атмосферы.

Использование теонимов (11%), обозначающих богов древнегреческой мифологии, происходит в диалогах персонажей в составе выражений «*par Poséidon / Посейдон побереи*», «*par Hephaistos / Гефест побереи*», «*par Artémis / Артемида побереи*», «*par Zeus / Зевс побереи*», отсылают к существующему во французском языке междометию «*pardi! / Разумеется! Конечно! Черт возьми!*». Они являются внешним проявлением внутренней жизни персонажей, их положительного отношения к богам и служат для характеристики эмоций, выполняя при этом символическую функцию.

Малочисленные хронимы (2,7%) *Олимпийские игры*, *месяц гектомбеон* в комиксе способствуют временной характеристике событий, помещая их в эпоху Античности; годоним (1,3%) *автомагистраль национального*

значения VII в контексте античной Галлии создает комический эффект в силу своей парадоксальности: подобная система называния дорог существует в современной Франции.

Заключение

Проведенное исследование позволило сделать выводы о том, что функции онимов в художественном тексте рассматриваются с точки зрения стиля и текстообразования. Второй подход является перспективным для выявления их особенностей в системно-структурной организации комикса.

Французские комиксы, характеризующиеся высокой плотностью ономастикона, представляют креолизованный тип текста, где общая текстовая ось представлена вербальным и иконическим компонентом. Использование антропонимов в качестве фона для повествования, очевидно, является жанровой особенностью данного вида текста.

Проведенный на основе функционального подхода анализ текстообразующей функции онимов в комиксе показал ее зависимость от их типа: имена собственные, называющие главных персонажей, служат для развития сюжета во времени, а также создания художественного образа; фоновые онимы призваны вносить дополнительные характеристики в описание персонажей и окружающего их пространства; факультативные онимы участвуют в воссоздании исторического контекста, обладающего, по замыслу автора, символическим и комическим оттенком.

Перспектива дальнейшего исследования представляется в изучении текстообразующих особенностей онимов остальных комиксов серии об *Астериксе и Обеликсе* с целью, во-первых, подтверждения гипотезы об использовании антропонимов в данном жанре в качестве фона повествования, а во-вторых, с целью выявления роли имен собственных в создании объединяющего данную серию макроконтекста.

Список источников

1. Васильева С. П., Ворошилова Е. В. Литературная ономастика: учебное пособие для студентов филологических специальностей. Красноярск: Красноярский гос. пед. ун-т им. В. П. Астафьева, 2009. 138 с.
2. Калинин В. М. Теоретические основы поэтической ономастики: автореф. дисс. ... д. филол. н. К., 2000. 37 с.
3. Карпенко Ю. А. Имя собственное в художественной литературе // Филологические науки. 1986. № 4. С. 34-40.
4. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак - текст - миф: учебное пособие. Волгоград: ВолГУ, 2002. 183 с.
5. Кузьмина М. И. Имя собственное в художественной речи // Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2015. № 2 (16). С. 70-76.
6. Маслова И. Б. Текстообразующая функция литературных имен собственных (на материале прозаических произведений XIX-XX вв.): дисс. ... к. филол. н. Волгоград: Перемена, 2000. 226 с.
7. Никонов В. А. Имя и общество. М.: Наука, 1974. 278 с.
8. Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ: монография. Барнаул: Изд-во Алт. ун-та, 1999. 111 с.
9. Столярова Л. Г. Вербальные и невербальные компоненты коммуникации в текстах французских комиксов (на материале комиксов серии «Астерикс»): автореф. дисс. ... к. филол. н. Воронеж, 2012. 23 с.
10. Супрун В. И. Ономастическая синтагматика и парадигматика художественного текста (на материале рассказа В. М. Шукшина «Даешь сердце») // Шукшинские чтения: мат-лы науч. конф., посвященной памяти В. М. Шукшина. Волгоград: Перемена, 1998. С. 31-36.
11. Фоянкова О. И. Имя собственное в художественном тексте: учеб. пособие. Л.: ЛГУ, 1990. 103 с.
12. Goscinny R., Uderzo A. *Astérix et Obélix aux Jeux Olympiques*. P.: Hachette, 1968. 49 p.

Информация об авторах | Author information



Салихова Оксана Константиновна¹

¹ Тихоокеанский государственный университет, г. Хабаровск



Salikhova Oksana Konstantinovna¹

¹ Pacific State University, Khabarovsk

¹ oksalikhova@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 11.01.2021; опубликовано (published): 26.02.2021.

Ключевые слова (keywords): оним; текстообразующая функция; онимы, служащие для обозначения главных персонажей; фоновые онимы; факультативные онимы; onym; text-forming function; onyms denoting main characters; background onyms; optional onyms.