

Секция «Лингвистика: Когнитивные и лингвокультурные аспекты иноязычной коммуникации»

ОНОМАСТИЧЕСКАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗОВ «ГЕРОЙ» И «АНТИГЕРОЙ» В КОМИКСАХ И ГРАФИЧЕСКИХ НОВЕЛЛАХ XX-XXI ВЕКА

Научный руководитель – Робустова Вероника Валентиновна

Бескурников Михаил Михайлович

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Москва, Россия

E-mail: mmb9811@yandex.ru

За последние несколько десятилетий жанр графической новеллы серьезно расширил своё влияние в сфере литературного искусства. Многие из образцов данного жанра уже служат источниками вдохновения для авторов книг, фильмов и музыки, а такие персонажи как Супермен, Бэтмен или Джокер обрели мировую известность, а сами их имена стали нарицательными. В данном ономастическом исследовании рассматривается функция имени собственного при построения образа персонажа графической новеллы, а также корреляция с внешним обликом и личностной характеристикой.

В нынешнюю эпоху глобализации многие аспекты представителей жанра графической новеллы наполнены широким смыслом, интересным для трактовки и лингвистических исследований. Ономастика, как один из разделов лингвистики, играет здесь немаловажную роль, так как многие персонажи неслучайно получили данные им имена, и оно зачастую может сходу подсказать читателю, кто из героев положительный (например, Супермен или Лунный Рыцарь) а кто отрицательный (Красный Череп, Разрушитель, Меченый)

Материалом исследования послужили персонажи из комиксов и графических новелл издательств MARVEL и DC второй половины XX-начала XXI века. Данная выборка помогает сконцентрироваться на наиболее интересных с ономастической точки зрения персонажей, чьи имена или псевдонимы позволяют глубже и полнее раскрыть задуманный авторами образ героя или антигероя, а также классифицировать их согласно используемым в работе критериям. Помимо этого, в данном исследовании будет приведено множество цитат персонажей на языке оригинала т.е. английском, равно как и их имена собственные.

Основная цель данной работы состоит в том, чтобы наглядно показать трансформацию образа персонажей графических новелл, когда наряду с личностью героя, меняется и его имя (например, как персонаж Робин стал Красным Колпаком). Кроме этого, исследуется и феномен становления отдельной ономастической единицы в имя нарицательное, а также то, какое влияние это может оказать на социум или даже образ целой страны.