

UDC: 741.5 + 008

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.4-163-199

EDN: QUREDП

Received 08.07.2025, revised 16.11.2025, accepted 27.12.2025

VASILII Y. MEKHONOSHIN

HSE University—Saint Petersburg
3, korp. 1, lit.A, Kantemirovskaya,
Saint Petersburg 194100, Russia

ResearcherID: PFZ-9958-2026

ORCID: 0000-0002-0452-9345

e-mail: jamesholt87@gmail.com

For citation

Mekhonoshin, V.Y. (2025). Visual censorship and cultural adaptation: The body in *The Adventures of Tintin*. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 21 (4), 163–199. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2025-21.4-163-199>, <https://elibrary.ru/QUREDП>

Visual censorship and cultural adaptation: The body in *The Adventures of Tintin*

Abstract. This article explores the editorial and visual transformations of *The Adventures of Tintin*, examining how the series evolved from its original newspaper serialization into album format and transmedia adaptations. Drawing on the frameworks of visual grammar (Kress & van Leeuwen), macrosemiotics (Groensteen), and cognitive narratology (Herman; Mikkonen), the study analyzes the changing structure of the comic, the modalities of its reception, and the representations of the body in transnational editions. Special attention is given to censorship, localization practices, and technological shifts that reframe Tintin not only as a narrative figure, but as a cultural sign. The study argues that editorial revisions, colorization, and international adaptations turn the comic into a dynamic site of cultural negotiation, where the body, language, and media converge to shape reader perception. Tintin thus becomes not merely a fictional

Published by
Наука
телевидения



character, but an editorially modulated transnational media construct responsive to ideological, historical and market demands.

Keywords: visual grammar, comics studies, Tintin, editorial adaptation, media semiotics, localization, transnational narrative

УДК: 741.5 + 008

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.4-163-199

EDN: QUREDП

Статья получена 08.07.2025, отредактирована 16.11.2025, принята 27.12.2025

ВАСИЛИЙ ЮРЬЕВИЧ МЕХОНОШИН

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики» — Санкт-Петербург
194100, Россия, Санкт-Петербург,
ул. Кантемировская, д. 3, корп. 1, лит. А

ResearcherID: PFZ-9958-2026

ORCID: 0000-0002-0452-9345

e-mail: jamesholt87@gmail.com

Для цитирования

Мехоношин В.Ю. Визуальная цензура и культурная адаптация: Тело в «Приключениях Тинтина» // Наука телевидения. 2025. 21 (4). С. 163–199. DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.4-163-199. EDN: QUREDП

Визуальная цензура и культурная адаптация: Тело в «Приключениях Тинтина»

Аннотация. Статья посвящена редакторским и визуальным трансформациям «Приключений Тинтина», исследуя, как серия эволюционировала от первоначальной газетной публикации к альбомному формату и трансмедийным адаптациям. Основываясь на подходах визуальной грамматики (Кресс и ван Левен), макросемиотики (Груэнстен) и когнитивной нарратологии (Херман; Микконен), автор анализирует

изменения в структуре комикса, модальности его восприятия и репрезентации тела в транснациональных изданиях. Особое внимание уделяется вопросам цензуры, практикам локализации и технологическим сдвигам, которые переосмысливают Тинтина не только как нарративного персонажа, но и как культурный знак. В статье утверждается, что редакторские правки, раскраска и международные адаптации превращают комикс в динамичное пространство культурных переговоров, где тело, язык и медиа сходятся для формирования восприятия читателя. Таким образом, Тинтин становится не просто вымышленным героем, а редакционно модулируемой транснациональной медиаконструкцией, чувствительной к идеологическим, историческим и рыночным условиям.

Ключевые слова: визуальная грамматика, исследование комиксов, Тинтин, редакторская адаптация, медиа-семиотика, локализация, транснациональный нарратив

INTRODUCTION

In recent decades, the comic medium has increasingly been reconsidered as an object of cultural analysis that transcends traditional genre boundaries. Under the influence of digital technologies, emerging visual practices, and transformations of the perceptual subject, graphic narrative has lost its representational stability and evolved into a medial form that simultaneously reflects and shapes cultural and cognitive shifts. Within the framework of the information regime, visual forms cease to function as neutral images—they become active devices that construct a decentralized, fragmented *informational subject* embedded in streaming networks of screens, signs, and data (Poster, 2013).

At the same time, according to the concept of *virtual innovations* (Novikov, 2020), comics emerge as elements of a broader visual culture of the twenty-first century, where the boundaries between art, media, and technology are increasingly blurred, and visual storytelling gives rise to hybrid forms of identity and perception (Tsykun, 2020).

This situation necessitates a rethinking of the theoretical and analytical approaches to comics as dynamic and culturally mediated narratives. The analysis of comics in the digital age requires attention not only to visual and semiotic

logic, but also to the social, cognitive, and media-political contexts in which they function.

The aim of this study is to identify how the visual and narrative transformations of corporeality in *The Adventures of Tintin* comic series reflect the processes of cultural adaptation, institutional control, and media transformation in the twentieth and twenty-first centuries. To achieve this aim, the research employs a comprehensive analytical framework grounded in the methods of cognitive narratology, visual semiotics, and cultural theory.

Research Objectives:

1. To identify how the representation of the body in comics functions as a carrier of cultural, political, and ethical codes.
2. To describe the mechanisms of corporeal transformation in the process of editorial adaptation, republication, and translation of comics into different sociocultural contexts (European, Arab, Anglophone).
3. To examine the influence of institutional and media agents (publishers, broadcasters, translators) on the visual editing of corporeality in comics.
4. To compare the cognitive mechanisms of perceiving visual narrative in the original comic and its animated adaptation (1991–1992), with a focus on focalization, narrative tempo, and sensory engagement.
5. To demonstrate how changes in the visual grammar of the comic and the animated series reflect processes of historical, ethical, and mediapolitical reassessment of Tintin's image and its cultural acceptability in the global media landscape.

The **object** of this study is the comic as a medial form of visual narrative capable of conveying cultural codes, ideological constructs, and social representations. The **subject** is the *Adventures of Tintin* series by the Belgian author Hergé, which is not only one of the most well-known graphic narratives of the twentieth century, but also a prominent example of a transnational media project that has undergone numerous editorial and adaptive transformations. This choice is motivated by the fact that the series provides a unique opportunity to trace how comics function as tools of cultural memory and visual representation, while undergoing transformations in response to ethical, political, and technological shifts.

Despite the growing scholarly interest in comics within the field of visual culture studies, the phenomenon of corporeality as a key element of cultural and medial transformation remains underexplored. In particular, little attention has been paid to how the representation of the body in comics changes under the influence of editorial adaptation, institutional censorship, and media migration,

especially into formats such as animated series. There is a pressing need for a comprehensive analysis of corporeality as a semiotic and ideological nexus where narrative, imagery, and cultural context intersect. The central problem lies in the lack of an integrated model that describes how the visual representation of the body in comics is adapted to different perceptual formats and regulated in terms of cultural acceptability.

MATERIAL AND METHODS

The material of this study includes both the original albums from *The Adventures of Tintin* series (particularly *Tintin in the Congo*, *Land of Black Gold*, and *The Black Island*) and their later editorial and multimedia versions, including the animated television series *The Adventures of Tintin* (Hirsh et al., 1991–1992). In addition, translated editions in English, Russian, and Arabic are analyzed, where editorial interventions and media transitions are especially prominent.

This selection allows for tracing how the representation of corporeality in the comic evolves depending on historical context, cultural sensitivities, and media platforms. Particular attention is paid to scenes where the body, as a visual, narrative, and ideological element becomes a site of interpretive and adaptive conflict.

The methodological framework is grounded in the approaches of three contemporary scholars: Earle (2021), Baetens (2022), and Chute (2016), each offering a distinct perspective on graphic narrative, positioning it within cultural, historical, and ethical discourses.

Earle (2021) proposes viewing comics not as a secondary or merely entertaining art form, but as a significant cultural phenomenon embedded in the contexts of mass culture, social representation, and political ideology. Her methodological approach relies on cultural hermeneutics and elements of visual analysis, enabling the interpretation of narrative structure and visual style in comics as modes of meaning-making and value transmission. Particular attention is given to *Tintin in the Congo* and *The Blue Lotus* as ideologically charged narratives that underwent subsequent editorial revision. Earle analyzes racial and colonial representations, highlighting the process of textual transformation in response to evolving social and ethical standards (Earle, 2021, pp. 77–79). This approach allows comics to be seen as a dynamic form of cultural memory, subject to historical redaction and reflexive censorship.

Baetens (2022) introduces the category of temporality as an analytical tool that captures the dual nature of comics: as historical artifacts (subject to revision) and as acts of reading (linked to subjective perception over time). His method is rooted in literary phenomenology and reception theory, applied to multimodal media forms. Baetens emphasizes that comics operate temporally on multiple levels—productive, readerly, and archival. This perspective enables the exploration of Tintin not only as a text created in the 1930s, but as a continuously reinterpreted artifact functioning across diverse media cultures. Additionally, he introduces the notion of displaced time, pointing to the ways in which new media platforms (e.g., digital comics, film adaptations) reshape the modality of readerly experience.

Chute (2016) provides a foundational analysis of comics as a form of visual witnessing. In contrast to traditional approaches that regard comics as either artistic or popular products, Chute employs methods of visual criticism and cultural memory to demonstrate how graphic narrative can perform as a documentary and ethically charged discourse. Her core methodological position is to examine comics in the context of historical trauma and catastrophic experience, where visual language becomes a mode of ethical storytelling. Chute raises critical questions about the ethics of representation, narrative structure, and readerly distance, arguing that drawn form can convey depth and testimony without resorting to sensationalism.

This methodological triad allows *Tintin* to be examined as a fluid form of historical-cultural reflection, tied to issues of identity, politics, and the ethics of visual narrative.

THEORETICAL BACKGROUND

Contemporary comic studies increasingly require an interdisciplinary approach, integrating cognitive narratology, visual semiotics, cultural theory, and media studies. In this paper, *The Adventures of Tintin* is treated as a cultural case that evolves dynamically across time and space. The theoretical framework builds on the work of Thierry Groensteen, Kai Mikkonen, David Herman, Gunther Kress and Theo van Leeuwen, as well as Mark Poster, Vasilii Novikov, Jan Baetens, and Hugo Frey.

Groensteen and Miller (2013) conceptualize the comic as a syntactically organized visual-narrative system in which meaning arises not only from linear panel sequences but also from page layout, montage, rhythm, visual pauses, and

spatial relations. Their theory enables the analysis of comic's visual logic and grid structures as semiotic systems.

Kress and van Leeuwen (2021) propose a theory of visual grammar as a socially organized system of meanings. They analyze images as structured texts, in which layout, color, perspective, and visual hierarchy reflect power dynamics, cultural codes, and narrative priorities. This approach is applicable to comic book pages as semiotic spaces that visually communicate ideological and cultural positioning.

Mikkonen (2017) focuses on visual focalization strategies, such as subjective viewpoints, visual distortions, reactive imagery, and first-person perspectives, that allow comics to represent both external and internal dimensions of narrative. Applied to *Tintin*, these strategies support the analysis of shifts in perception, including moments of anxiety, recognition, or intercultural interaction.

Herman (2009) frames narrative as a fundamental cognitive strategy. He emphasizes that comic readers do not merely consume images but actively construct meaning—bridging gaps between panels, anticipating events, and interpreting both visual and textual elements in a process of cognitive synthesis. Comics thus operate as hybrid cognitive forms, in which the interplay of verbal and visual elements activates mechanisms of attention, memory, and empathy.

Poster (2013) and Novikov (2020) introduce the concepts of the informational and virtual subject. Poster explores how visual media, including comics, shape a fragmented, decentralized subject embedded in the networks of digital culture. Novikov treats the comic as a media platform subject to virtual innovations, technologically driven shifts in perception, narrative rhythm, and identity. In this context, *Tintin* emerges as a mutable media structure, rather than a fixed visual text.

Baetens and Frey (2015) propose analyzing comics not solely in terms of form, but also as products of institutional production, transmedia strategies, and cultural adaptation. Their approach encourages examination of comics within the broader systems of media circulation and cultural negotiation.

Accordingly, this study adopts an integrative approach combining visual semiotics, cognitive narratology, and cultural analysis. *The Adventures of Tintin* is understood as a visual-grammatical system (Groensteen & Miller, 2013; Kress & van Leeuwen, 2021), a cognitive narrative model (Herman, 2009; Mikkonen, 2017), a media text embedded in digital culture (Poster, 2013; Novikov, 2020), and an object of transnational adaptation (Baetens, 2022; Baetens & Frey, 2015). This complex framework enables the comic to be explored not only as a text but as a dynamic form of cultural expression in which representations of power,

subjectivity, and *the Other* are negotiated within the visual culture of the twenty-first century.

Despite the richness of contemporary theories of comics, several critical areas remain underexplored. First, the representation of the body as a semiotic and political resource is often addressed only partially, through the lens of gender or trauma, while the implications of censorship, editorial revision, and institutional adaptation across different media and cultural contexts are rarely foregrounded. Second, there is a lack of research on the comparison between visual texts and their multimedia adaptations in terms of cognitive processing and ethical framing. In particular, there is little analysis of how focalization, visual hierarchy, and corporeal representation shift from print comics to animated or digital formats. Third, the function of comics as platforms of historical revisionism remains largely unexamined: much of the literature focuses on the primary cultural context, while post-facto adaptations, localization, and self-censorship call for separate analysis.

This research aims to address these gaps by offering a comprehensive investigation of corporeality in *The Adventures of Tintin* as a dynamic object of cultural interpretation.

STUDY RESULTS

The first *Tintin* comics were published in *Le Petit Vingtième* (the children's supplement to the Belgian Catholic newspaper *Le Vingtième Siècle*) in 1929 (Assouline, 2009, p. 19). A total of seven early *Tintin* stories appeared in this periodical. During the initial phase (1929–1934), each issue typically featured one or two pages of comics. The publication of a single storyline could span 12 to 18 months before being released in collected album format, often reorganized and edited (Thompson, 2011, p. 193).

Based on the methodology outlined above, the publication history of *The Adventures of Tintin* in *Le Petit Vingtième* can be understood not only as a narrative and visual process, but also as a medial and institutional phenomenon in which meaning is shaped through seriality, editorial revisions, and shifts in format. From the perspective of visual grammar (Kress & van Leeuwen, 2021) and page structure theory (Groensteen & Miller, 2013), each newspaper installment functioned as a modular unit of visual storytelling, constrained by the space of the printed column, thus generating a specific rhythm of perception and narrative fragmentation.

From a cognitive narratological perspective (Herman, 2009; Mikkonen, 2017), this format encouraged interpretive participation by the reader, who had to reconstruct narrative continuity across long publication intervals, engaging memory, anticipation, and imaginative completion, thereby deepening empathy and cognitive involvement in the story. Simultaneously, as Poster (2013) and Novikov (2020) note, these early newspaper issues can be seen as a print-based precursor to digital serialization, with comics operating not as closed works but as streams of media-time that structured perception through serialized, repetitive, and gradually evolving visual communication.

Thus, the early *Tintin* publications should be viewed not only as the original manifestations of the graphic narrative, but also as a critical phase in the media production of the comic, during which its visual, cognitive, and institutional foundations as a cultural medium were established. The newspaper format imposed specific perceptual parameters: fragmentation, serialization, and temporal gaps that heightened reader interpretation, while the physical limitations of the newspaper page shaped the visual rhythm and narrative density. In this sense, *Tintin* emerges as a media text whose semantic architecture was shaped as much by its modes of publication and distribution as by authorial intention.

In 1934, Hergé began working with the publishing house Casterman (Assouline, 2009, p. 41), which became the primary publisher of the *Tintin* albums in book form. The first such volume was *Cigars of the Pharaoh*. Casterman standardized what would become the classic format of the series: 62 pages, full color printing, and a hard cover. From the mid-1940s, the publisher played an increasingly active role in editing and updating earlier issues, including their colorization, content revision, and republication in response to changing norms of censorship and cultural sensitivity.

Rifas (2012) provides a detailed analysis of the changes made to *Tintin in the Congo*, emphasizing that this installment exemplifies how mass culture reproduces the ideological frameworks of its era. According to Rifas, the original black-and-white version from 1931 was steeped in colonial and racist stereotypes: Africans were depicted as naïve, lazy, and in need of European guidance. These portrayals aligned with Belgium's official colonial discourse, which framed its imperial mission as a civilizing endeavor for "primitive" peoples (Rifas, 2012, p. 227). The primary driver of later editorial changes, according to the scholar, was the shifting public perception of race and colonialism, particularly after World War II. Amid growing criticism of imperialism in the 1950s–1970s, such images came to be seen as offensive and unethical.

In response, publishers and rights holders introduced significant revisions. In the 1946 color edition, visual and textual representations of African characters

were softened (Figure1, Figure 2). In the 1975 English edition, even more substantial changes were made, including the removal of explicitly racist phrases and violent scenes, such as the one where Tintin blows up a rhinoceros.



Fig. 1. Arithmetic lesson. Scene from the album *Tintin in the Congo* (Hergé, 1962, p. 36). Author's screenshot

—Let us begin, if you don't mind, with a few additions. Who can tell me what two plus two is?..



Fig. 2. Arithmetic lesson. Scene from the album *Tintin in the Congo* (Hergé, 2009, p. 36). Author's screenshot

In addition to graphical and textual revisions, later editions of the comic were accompanied by forewords that contextualized the historical moment of the original creation, distancing both Hergé and his publishers from accusations of racism.

Thus, the editorial history of *Tintin in the Congo* demonstrates that the visual text is far from neutral; rather, it is in continuous dialogue with its cultural and political environment. This album stands as a key example of how media artifacts are revised to align with shifting ethical standards and social norms, underscoring the necessity of critically reassessing cultural heritage in light of historical and moral accountability.

McCarthy (2013) emphasizes that the revision of original editions involved not merely technical enhancements, such as the transition from black-and-white to color, but substantial content alterations: lines of dialogue, images, and even entire narrative arcs were modified. McCarthy interprets this as a process of cultural and commercial reengineering, whereby each new edition functions as a “corrected” version of the past, imbued with fresh meanings but built upon the original narrative scaffolding (McCarthy, 2013, p. 32). These changes reflect a broader effort to keep the comics accessible, marketable, and aligned with the evolving cultural expectations of their readership.

Bentahar (2012) illustrates how editorial adaptations become especially visible in cross-cultural transmissions, particularly in the Arab world. These modifications extend beyond surface-level visual adjustments and instead entail a process of textual reconstruction. For instance, in early albums such as *Land of Black Gold*, Arabic script was rendered as decorative squiggles. Later versions, however, show a marked effort toward accuracy, replacing pseudo-Arabic symbols with authentic script. This shift from stylized approximation to culturally respectful representation reflects the centrality of both language and the body in transnational negotiations of meaning.

This sensitivity is particularly acute in scenes involving religious embodiment. In earlier editions, Muslim prayer scenes were added as signs of cultural deference; however, later versions depicted improper observance of ritual, characters praying while wearing shoes or making incorrect gestures. In one instance, Tintin is even shown kicking a character during prayer, which led the Egyptian publisher Dar al-Maarif to decline publication of the issue (Bentahar, 2012, p. 41). These incidents illustrate how embodied actions in visual narratives can become flashpoints of interpretive conflict when they transgress local norms of bodily behavior.

The theme of bodily misunderstanding becomes especially pronounced in a scene where Tintin and Captain Haddock disguise themselves in women's clothing and traditional Arab garments. The use of physical disguise as a comic device clashes with the untranslatable codes of local culture: the characters' unfamiliarity with language, gesture, and bodily norms leads to a failed masquerade and a rupture in viewer perception. Here, the body becomes a site of breakdown, its misrepresentation transforming visual humor into a field of cultural frustration (Bentahar, 2012, p. 46).

Chatterjee and Chatterjee (2024) further this analysis, arguing that such transformations are not mere aesthetic adjustments but manifestations of colonial imagination. The Arab world is represented as an unclaimed stage upon which European characters act out their narratives (Chatterjee & Chatterjee, 2024).

In 1942, the first color *Tintin* album, *The Crab with the Golden Claws*, was released. This publication marked the beginning of Casterman's systematic transition from black-and-white to color editions, which eventually became the series standard. As McCloud notes, "the surface qualities of color will continue to attract readers more easily than black and white" (McCloud, 2017, p. 192), especially within commercial and technological contexts.

In 1966, the British publisher *Methuen* requested a comprehensive revision of *The Black Island*, citing 131 inaccuracies in the depiction of the United Kingdom. Hergé completely redrew the landscapes and architecture to reflect greater realism. In subsequent editions, additional details were introduced to increase narrative believability, including more accurate representations of weapons, vehicles, and geographic settings (Thompson, 2011, p. 68). Notably, the setting of *Land of Black Gold* was altered in 1971 from Mandatory Palestine to the fictional state of Khemed, to avoid politically sensitive references (Assouline, 2009, p. 202). As Peeters (2012) observes, Hergé's original creative freedom was gradually reduced, his work subjected to the machinery of systematic reproduction.

Within this context, particular attention must be given to the technical and infrastructural realism evident throughout *The Adventures of Tintin* series. Martin-Gómez et al. (2017) conducted a comprehensive analysis of 21 albums, compiling a detailed table that catalogues 1,183 visual and textual references to infrastructural elements, including architecture, transportation, energy systems, and communication technologies (Martin-Gómez et al., 2017, pp. 1069–1070). This attention to detail underscores the author's commitment to representing the material world with a high degree of accuracy and renders the series a valuable resource for examining the technological imagination of the 20th century.

In conclusion, the editorial transformations applied to *The Adventures of Tintin* extend beyond narrative and stylistic elements to engage deeper levels of cultural representation—from ideological constructs and visual ethics to the realism of technical environments. These transformations reveal how visual narrative is subject to multilayered adaptation in response to political contexts, audience expectations, cultural standards of acceptability, and the pursuit of verisimilitude. Ultimately, the *Tintin* series operates as a media platform where not only stories but also norms of engagement with the Other, the body, technology, and space are continually rewritten, becoming a dynamic model of cultural, visual, and ethical evolution.

In Russia, the comic book series *The Adventures of Tintin* was published by various publishing houses. The French publishing house Casterman released several editions in which the name of the main character was transliterated as *Tantan*. The publishing house *MK-Kniga* issued only one volume—*Cigars of the*

Pharaoh (2004). Later, the series was published by *Machaon* and *Melik-Pashayev*, while *Tintin in the Land of the Soviets* was released exclusively by *Boomkniga*. All Russian editions were based on the original French publications by Casterman; however, the translation was carried out by local specialists. For example, in *Land of Black Gold*, translator M. Khachaturov not only adapted the text but also added commentary explaining the relevant cultural and historical context (Hergé, 2022).

The transition from newspaper serialization to book format marked not merely a change of medium, but a significant media transformation affecting the visual, narrative, institutional, and ideological dimensions of the comic. In terms of social semiotics (Kress & van Leeuwen, 2021), the standardization of the format (62 pages, color printing, hardcover) and subsequent editorial revisions resulted in a reconstruction of the visual text: not only the layout of the pages changed, but also the modality of perception, visual semantics, and the cultural status of the image.

According to macrosemiotics (Groensteen & Miller, 2013), these reissues involved a reconfiguration of panel grids, narrative rhythm, and visual density. This redesign disrupted the original serialized nature of publication, transforming the comics into cohesive, album-style works with a different reading tempo and a new hierarchy of meaning. As a result, these editions emerged as independent visual texts that warrant formal analysis on par with the originals.

From the perspective of cognitive narratology (Herman, 2009; Mikkonen, 2017), these editorial transformations significantly altered the reader's experience: changes in dialogue, color palette, and even narrative structure affected the mechanisms of emotional engagement and narrative reconstruction.

Thus, *The Adventures of Tintin* began to function as a new cognitive script, distinct from the original reading experience.

A particularly important role in this transformation was played by censorship and cultural revisions carried out by publishing houses such as Casterman, Methuen, and Dar al-Maarif. Notably, increasing attention was paid to the representation of corporeality, which ceased to be a neutral visual element and became ethically and politically charged.

According to Gabilliet et al. (2010), the postwar expansion of the comic book audience and the rise of critical discourse led to a rethinking of corporeality: themes such as vulnerability, trauma, pain, and compassion began to emerge. Violent scenes and racial caricatures were edited or entirely removed.

Notably, Tintin himself is portrayed as a character possessing near-superhuman resilience: in the study by Caumes et al. (2015), 236 incidents involving bodily harm to the protagonist were analyzed, yet only six resulted in

hospitalization and even in these cases, the consequences were minimal. This underscores not only the fictional nature of the narrative, but also a broader cultural orientation toward idealized corporeality as a sign of endurance, masculinity, and moral integrity.

Thus, the editorial history of the *Tintin* series illustrates how media transformation affects the semantic structure of the text. The shift from serialized newspaper publication to cohesive album format, and from visual neutrality to cultural sensitivity, turned *The Adventures of Tintin* into a dynamic media environment in which body, language, and form function not only as artistic elements but also as carriers of ideological, cognitive, and political meaning.

In 1982, Steven Spielberg expressed interest in adapting *The Adventures of Tintin* for the screen. Although Hergé approved the idea, he died shortly after initial discussions. Spielberg promised to remain faithful to the spirit of the original work, but the project was delayed due to legal and creative differences. Eventually, a partnership with *Canal Plus* led to the creation of the animated series *The Adventures of Tintin* (Hirsh et al., 1991–1992), co-produced by *Ellipse* (France) and *Nelvana* (Canada). From 1991 to 1995, the series enjoyed considerable popularity (Peeters, 2012, p. 339).

The show consisted of 39 episodes, each approximately 22 minutes long, organized into three seasons. Each of Hergé's albums was adapted into a two-part arc. Of the 24 official albums, 21 were included in the series. *Tintin in the Land of the Soviets*, *Tintin in the Congo*, and the unfinished *Tintin and Alph-Art* were excluded. The series opened with an adaptation of *The Crab with the Golden Claws*—the ninth volume in the original comic sequence.

Thus, the animated adaptation represented a structured and narratively coherent version of the original comics, though it did not strictly follow the chronological development of characters and their relationships.

In terms of visual language, the creators of the series aimed for faithful reproduction of Hergé's signature style, while making active use of color, background design, and character modeling. Particular attention was paid to preserving the aesthetic recognizability and emotional tone of the original. However, several scenes were toned down compared to the source material: depictions of violence, alcohol consumption (especially in relation to Captain Haddock), and politically or religiously sensitive content were either reduced or removed altogether (Figure 3, Figure 4), in accordance with the standards of children's television broadcasting in the early 1990s (Thompson, 2011, p. 148).



Fig. 3. Scene from the album *Land of Black Gold* (Hergé, 2022, p. 58). Author's screenshot

—You blasted platypus!
—A-a-ah!... A-a-ah!..



Fig. 4. Scene from the animated television series *The Adventures of Tintin* [Season 2, ep. 11, 19:11]. (1991–1992). Directed by S. Bernasconi. Author's screenshot¹

Within the framework of cognitive narratology (Herman, 2009; Mikkonen, 2017), screen adaptation transforms the act of reading into the act of viewing. Whereas the comic requires the reader's interpretive engagement and active reconstruction of the plot, the viewer of the animated version is immersed in a pre-directed narrative form. A central mechanism in this transformation is the redistribution of focalization: in the comic, the reader constructs meaning through visual pauses between panels, while in the animated version, the character's point of view becomes "floating" (Mikkonen, 2017), and the visual load is directed by cinematography, camera movements, and editing choices.

Thus, the animated series not only interprets the comic but also reconstructs its narrative mechanics, generating localized cognitive scripts—more linear, emotionally saturated, and oriented toward cultural universality.

¹ See the image source: <https://www.youtube.com/watch?v=Iw8E2yLC-Uo> or <https://www.primevideo.com/detail/The-Adventures-of-Tintin/0R1A5FEYIV8U10BCAGP9YSRR98> (01.07.2025)

The series exemplifies a case of visual recoding (Kress & van Leeuwen, 2021): animation inevitably redistributes visual emphases, alters compositional structures, pacing, and the visual-semantic hierarchy. The visual grammar of the series shifts the focus: the body is no longer an object of comic exaggeration but a bearer of representational norms acceptable to the global media culture of the early 1990s. This shift aligns with the logic of media-political adaptation (Baetens, 2022; Baetens & Frey, 2015): the series constitutes an institutionally edited version of the comic, tailored for international cultural acceptance. The removal of scenes involving physical aggression, alcohol, or ideological tension is not merely a gesture toward child-appropriate content, but a media-political act, one in which corporeality becomes a regulatory site for determining what meanings are permissible.

In this light, the transformation of visual language in the animated series and later adaptations of *Tintin* is made possible precisely because the representation of the body as a semiotic center had changed: from grotesque to normative, from cartoonish-comic to culturally sensitive. The body is no longer just the body of a character it has become a cultural marker of its time, necessitating a new visual logic and ethical articulation.

The animated series not only expanded *Tintin*'s media presence but also established a new format of cultural memory in which the hero's image is fixed through audiovisual codes and televisual narrative structures. In this sense, the series exemplifies a central premise of contemporary culture: the comic as a medium is no longer a fixed text but a hybrid, transmedia, and cognitively reconfigurable structure, whose perception and interpretation shift depending on format, technology, and institutional context.

DISCUSSION

The results of the analysis confirm the initial hypothesis that the visual representation of corporeality in *The Adventures of Tintin* is an unstable and culturally mediated category, subject to continual adaptation in response to evolving ethical, political, and technological conditions. The example of *Tintin in the Congo*, along with other key episodes (such as the Arab disguise, scenes involving prayer, depictions of violence, and representations of ethnicity), reveals that the body functions as both an indicator of cultural sensitivity and a marker of ideological pressure.

A comparison between the original printed editions and the 1991–1992 animated series demonstrates a transformation of the visual narrative toward ethical normalization: the character's body ceases to function as a target of visual comedy and instead becomes a bearer of a normative, institutionally acceptable image. Such shifts may be interpreted through the lens of media politics (Baetens, 2022), as a response to changing cultural demands and the expectations of the global media environment.

Particularly revealing is the mechanism of redistributing visual focalization and narrative tempo, which aligns with the principles of cognitive narratology (Herman; Mikkonen). The viewer of the animated series is immersed in a different interpretive scenario, one that lacks the pauses, gaps, and variability characteristic of comics as a form of fragmented reading. In this context, corporeality is not merely the depiction of the body, but a form of media translation in which cultural conflicts are transformed into visually neutral or “acceptable” codes for the audience.

Thus, corporeality in *The Adventures of Tintin* emerges not as a secondary narrative element, but as a central point of cultural adaptation and visual conflict. It unites several layers of interpretation (esthetic, narrative, ethical, and institutional) and becomes a site of tension between authorial expression, historical memory, and the media politics of the present.

CONCLUSION

The analysis confirms that the visual representation of corporeality in *The Adventures of Tintin* is not a fixed aesthetic category but a dynamic semiotic construct that reflects the processes of cultural adaptation, institutional control, and media transformation throughout the twentieth and twenty-first centuries.

Corporeality functions as a site of cultural conflict between the original narrative and its subsequent adaptations (including the 1991–1992 animated series), where visual and narrative transformations illustrate tendencies toward ethical normalization and media standardization.

The comic series thus emerges as a form of cultural memory in which the representation of the body registers shifting social norms and perceptions of the Other, revealing how media redefine the boundaries of cultural acceptability.

The interdisciplinary methodological framework (combining cognitive narratology, visual semiotics, and cultural theory) has proven effective for examining visual strategies of cultural adaptation in graphic narratives and may be extended to other multimedia forms.

Accordingly, corporeality in *The Adventures of Tintin* operates as a cultural interface where aesthetic, ethical, and institutional dimensions of representation intersect. Its analysis contributes to understanding how visual media construct the politics of representation, translating historical and cultural tensions into seemingly universal visual codes.

ВВЕДЕНИЕ

В последние десятилетия комикс все более активно пересматривается как объект культурного анализа, выходящий за рамки традиционного жанрового определения. Под воздействием цифровых технологий, новых визуальных практик и трансформации субъекта восприятия графический нарратив утрачивает устойчивость репрезентативной функции и превращается в медиальную форму, формирующую и одновременно отражающую культурные и когнитивные сдвиги. В условиях информационного режима визуальные формы перестают быть нейтральными изображениями — они становятся активными устройствами, конструирующими децентрализованного, фрагментированного «информационного субъекта», встроенного в потоковые сети экранов, знаков и данных (Poster, 2013).

Одновременно с этим в контексте концепции «виртуальных новаций» (Новиков, 2020) комикс оказывается элементом более широкой визуальной культуры XXI века, в которой границы между искусством, медиа и технологией размываются, а визуальное повествование приобретает гибридные формы идентичности и восприятия (Цыркун, 2020).

В этой связи возникает необходимость в переосмыслении теоретических и аналитических подходов к комиксу как динамическому и культурно опосредованному нарративу. Анализ комикса в цифровую эпоху требует учета не только визуальной и семиотической логики, но и тех социальных, когнитивных и медиаполитических контекстов, в которых он функционирует.

Целью исследования является выявление того, каким образом визуальные и нарративные преобразования телесности в серии комиксов «Приключения Тинтина» отражают процессы культурной адаптации,

институционального контроля и медиатрансформации в XX–XXI веках. Для достижения этой цели используется комплексный анализ, основанный на методах когнитивной нарратологии, визуальной семиотики и культурной теории.

Задачи исследования:

1. Выявить, каким образом репрезентация тела в комиксе функционирует как носитель культурных, политических и этических кодов.
2. Описать механизмы трансформации телесности в процессе редакторской адаптации, переизданий и переводов комикса в различные социокультурные контексты (европейский, арабский, англоязычный).
3. Исследовать влияние институциональных и медийных агентов (издательства, вещатели, переводчики) на визуальное редактирование телесности в комиксе.
4. Сопоставить когнитивные механизмы восприятия визуального нарратива в оригинальном комиксе и мультсериальной его адаптации (1991–1992), с акцентом на фокализацию, темп повествования и сенсорное участие зрителя.
5. Показать, как изменения в визуальной грамматике комикса и мультфильма отражают процессы исторической, этической и медиаполитической переоценки образа Тинтина и культурной его приемлемости в глобальной медиасреде.

Объектом настоящего исследования выступает комикс как медиальная форма визуального нарратива, обладающая способностью транслировать культурные коды, идеологические установки и социальные репрезентации. В качестве **предмета** рассмотрения выбрана серия «Приключения Тинтина» бельгийского автора Эрже, представляющая собой не только один из самых известных графических нарративов XX века, но и пример транснационального медиапроекта, подвергшегося множественным редактурным и адаптационным трансформациям. Выбор обусловлен тем, что именно в рамках данной серии можно проследить, как комикс функционирует в качестве инструмента культурной памяти и визуальной репрезентации, претерпевая изменения в ответ на этические, политические и технологические сдвиги.

Несмотря на растущий интерес к исследованию комикса в рамках визуальной культуры, феномен телесности как ключевого элемента культурной и медиальной трансформации остается недостаточно проанализированным. Особенно мало изучен вопрос о том, как репрезентация тела в комиксе

меняется под воздействием редакторской адаптации, институциональной цензуры и перехода в другие медиаформы — такие как мультсериал. Возникает необходимость в комплексном анализе телесности как семиотического и идеологического узла, где сходятся нарратив, изображение и культурный контекст. Проблема заключается в отсутствии целостной модели, описывающей, как визуальная репрезентация тела в комиксе адаптируется к различным форматам восприятия и регулируется с точки зрения культурной приемлемости.

Методология исследования

Материал исследования включает в себя как оригинальные альбомы серии «The Adventures of Tintin» (в частности, «Tintin in the Congo», «Land of Black Gold», «The Black Island»), так и поздние их редактурные и мультимедийные версии, а также анимационный сериал «The Adventures of Tintin» (Hirsh et al., 1991–1992). Дополнительно анализируются переводные издания на английском, русском и арабском языках, где наиболее заметны редакторские вмешательства и медиaperеходы.

Такой выбор позволяет проследить, каким образом репрезентация телесности в комиксе меняется в зависимости от исторического контекста, культурной чувствительности и медиаплатформы. Особое внимание уделяется сценам, в которых тело как визуальный, сюжетный и идеологический элемент становится зоной конфликта интерпретаций и адаптаций.

Методологической основой исследования стали подходы трех современных исследователей: Харриет Э. Х. Эрл (Earle, 2021), Ян Батенс (Baetens, 2022) и Хиллари Чьют (Chute, 2016), каждый из которых намечает собственную перспективу анализа графического нарратива, соотнося его с культурными, историческими и этическими аспектами.

Х. Эрл (Earle, 2021) предлагает рассматривать комикс не как вторичную, развлекательную форму искусства, а как значимый культурный феномен, встроенный в контексты массовой культуры, социальной репрезентации и политической идеологии. Методологически автор опирается на культурологическую герменевтику и элементы визуального анализа, позволяющие интерпретировать нарративную структуру и визуальный стиль комикса как формы смыслопорождения и трансляции ценностей. Особое внимание уделяется феномену «Tintin in the Congo» и «The Blue Lotus» как примерам

идеологически нагруженных нарративов, подвергшихся последующей редакции. Эрл анализирует репрезентации расовых и колониальных образов, акцентируя внимание на процессе текстуальной трансформации и адаптации к меняющимся социальным и этическим стандартам (Earle, 2021, pp. 77–79). Этот подход позволяет рассматривать комикс как динамическую форму культурной памяти, подверженную историческому редактированию и цензурной рефлексии.

Я. Батенс (Baetens, 2022) вводит категорию временности как аналитического инструмента, позволяющего описать двойственную природу комикса: как исторического объекта (подверженного редакции) и как акта чтения (связанного с субъективным временем восприятия). Его подход методологически укоренен в литературоведческой феноменологии и теории рецепции, применительно к мультимодальным медиаформам. Батенс подчеркивает, что комикс функционирует во времени сразу на нескольких уровнях: производственном, читательском, архивном. Такая перспектива позволяет исследовать «Тинтина» не только как текст, созданный в 1930-е, но и как переосмысляемый и «проживаемый» заново артефакт, функционирующий в различных медиакультурах (Baetens, 2022). Кроме того, автор вводит понятие перемещенного времени, указывая на то, как новые медиаплатформы (цифровые комиксы, экранизации) влияют на модальность читательского опыта.

Х. Чьют (Chute, 2016) представляет фундаментальное исследование комиксов как формы визуального свидетельствования. В отличие от традиционных подходов, воспринимающих комиксы как художественную либо массовую продукцию, Чьют использует метод визуальной критики и культурной памяти, чтобы продемонстрировать, как графический нарратив способен выполнять функции документального, этически нагруженного высказывания. Ключевая методологическая установка Чьют — рассмотрение комиксов в контексте исторической травмы и катастрофического опыта, где визуальный язык становится способом этического повествования. Автор поднимает вопросы этики изображения, структуры нарратива и рецептивной дистанции, утверждая, что рисованная форма позволяет избежать сенсационности, сохранив при этом глубину свидетельства.

Такое методологическое триединство позволяет рассматривать «Приключения Тинтина» как подвижную форму историко-культурной рефлексии, связанную с идентичностью, политикой и этикой визуального нарратива.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ РАМКА

Современное исследование комикса требует междисциплинарного подхода, сочетающего когнитивную нарратологию, визуальную семиотику, культурологию и медиатеорию. В рамках настоящей работы серия «Приключения Тинтина» рассматривается как культурный кейс, динамически развивающийся в пространстве и времени. Теоретическую основу анализа составляют концепции Т. Гренстена, К. Микконена, Д. Хермана, Г. Кресса и Т. ван Левена, а также идеи М. Постера, В. Новикова, Я. Батенса.

Т. Гренстен и А. Миллер (Groensteen & Miller, 2013) анализируют комикс как синтаксически организованную визуально-нарративную систему, в которой значение формируется не только через линейную последовательность кадров, но и через макет страницы, монтаж, ритм, визуальные паузы и пространственные связи. Их концепция позволяет анализировать логику визуального повествования и сетки как семиотических структур.

Г. Кресс и Т. ван Левен (Kress & van Leeuwen, 2021) вводят концепцию визуальной грамматики как системы социально организованных значений. Они предлагают рассматривать изображение как структурированный текст, в котором существенно не только содержание, но и расположение элементов, цвет, перспектива и визуальная иерархия (Kress & van Leeuwen, 2021). Такой подход применим к анализу страницы комикса как семиотического пространства, в котором распределение панелей, фокуса и фигур говорит о властных отношениях, культурных кодах и нарративных приоритетах.

К. Микконен (Mikkonen, 2017) фокусируется на визуальных стратегиях фокализации — способах передачи субъективного восприятия персонажа через ракурсы, визуальные искажения, реакционные изображения и панорамы от первого лица. Эти техники позволяют комиксу формировать не только внешний, но и внутренний план повествования, раскрывая ментальные и эмоциональные состояния героев. Применительно к Тинтину это дает инструмент анализа сцен, где происходят сдвиги восприятия, например, в эпизодах тревоги, узнавания или межкультурного диалога.

Д. Херман (Herman, 2009) представляет нарратив как фундаментальную когнитивную стратегию человека. Он подчеркивает, что читатель комикса не просто воспринимает изображение, но активно участвует в создании смысла: достраивает пробелы между кадрами, предвосхищает события, интерпретирует визуальные и текстовые элементы в процессе когнитивной переработки (Herman, 2009, p. 69). Таким образом, комикс функционирует как гибридная когнитивная форма, в которой взаимодействие вербального и визуального активирует механизмы внимания, памяти и эмпатии.

М. Постер и В. Новиков вводят понятие информационного и виртуального субъекта. Постер (Poster, 2013) описывает, как визуальные медиа (в том числе комикс) формируют нового — расщепленного, децентрализованного — субъекта восприятия в условиях цифровой среды. Новиков (Новиков, 2020) рассматривает комикс как медиaplatformу, подверженную виртуальным новациям: трансформациям восприятия, обусловленным технологией. В этом контексте комикс предстает не как устоявшийся визуальный текст, а как медиально изменчивая структура, в которую встроены новые формы видения, ритма и идентичности.

Я. Батенс и Х. Фрей (Baetens & Frey, 2015) предлагают исследовать комикс не только на уровне формы, но и в контексте институционального производства, трансмедийных стратегий и культурных адаптаций.

Таким образом, исследование комикса в данной работе основывается на интеграции визуально-семиотического, когнитивного и культурологического анализа. Серия *The Adventures of Tintin* предстает как визуально-грамматическая система (Groensteen & Miller, 2013; Kress & van Leeuwen, 2021), когнитивная модель нарратива (Herman, 2009; Mikkonen, 2017), медиатекст, встроенный в цифровую культуру (Poster, 2013; Новиков, 2020) и объект транснациональной адаптации (Baetens, 2022; Baetens & Frey, 2015). Этот комплексный подход позволяет раскрыть комикс не только как текст, но и как форму культурной динамики, в которой переплетаются репрезентации власти, субъективности и «другого» в визуальной культуре XXI века.

Несмотря на разнообразие современных теоретических подходов к изучению комикса, ряд аспектов остается недостаточно разработанным. Во-первых, репрезентация телесности как семиотического и политического ресурса визуального нарратива нередко рассматривается фрагментарно: либо в рамках гендерных исследований, либо в связи с телесной травмой, но редко в контексте цензурных, редакторских и институциональных трансформаций, происходящих при адаптации комикса к различным культурным и медиальным средам. Во-вторых, в научной литературе мало внимания уделяется сопоставлению визуального текста и его мультимедийных адаптаций с точки зрения когнитивного восприятия и этической модальности. Особенно слабо проанализированы механизмы перераспределения фокализации, визуальной иерархии и телесной репрезентации при переходе от печатного комикса к анимационным или цифровым форматам. В-третьих, остается открытым вопрос о том, как комикс функционирует в качестве платформы исторического редактирования: большая часть существующих исследований фокусируется на первичном культурном контексте, в то время как процессы постфактум-адаптации, локализации и самоцензуры требуют отдельного анализа.

Настоящее исследование стремится восполнить эти лакуны, предлагая комплексный подход к анализу телесности в серии *The Adventures of Tintin* как динамического объекта культурной интерпретации.

Ход и результаты исследования

Первые комиксы о Тинтине были опубликованы в журнале *Le Petit Vingtième* (детское приложение к бельгийской католической газете *Le Vingtième Siècle*) в 1929 году (Assouline, 2009, p. 19). Всего в этом издании вышло семь первых историй о Тинтине. На начальном этапе (1929–1934) в каждом номере обычно выходило от 1 до 2 страниц комикса. Публикация одной серии могла длиться от 12 до 18 месяцев, пока она не выходила в альбомном (книжном) формате, уже собранном и часто отредактированном (Thompson, 2011, p. 193).

Исходя из вышеописанной методологии, публикационная история *The Adventures of Tintin* в журнале *Le Petit Vingtième* позволяет рассматривать комикс не только как нарративный и визуальный текст, но и как медиальный и институциональный процесс, в котором смысл формируется в динамике серийности, редактур и трансформации формата. В свете теории визуальной грамматики (Kress & van Leeuwen, 2021) и структурного анализа страницы (Groensteen & Miller, 2013) каждая газетная публикация представляла собой модуль визуального повествования, ограниченный рамками газетной полосы, что формировало особый ритм восприятия и нарративной фрагментации.

С точки зрения когнитивной нарратологии (Herman, 2009; Mikkonen, 2017), этот формат поощрял интерпретативную активность читателя, вынужденного выстраивать нарративную целостность через длительные паузы, частичное воспоминание и предвосхищение, что усиливало эмпатическое и когнитивное участие в сюжете. Одновременно с этим, с позиции Постера (Poster, 2013) и Новикова (Новиков, 2020), ранние газетные публикации можно понимать как печатный аналог цифровой сериализации, где комикс действует не как замкнутое произведение, а как поток медиавремени, структурирующий восприятие через дозированное, повторяющееся и изменяющееся визуальное сообщение.

Таким образом, ранние публикации «Приключений Тинтина» следует рассматривать не только как первичные версии графического нарратива, но и как ключевой этап медиапроизводства, в котором формировались

визуальные, когнитивные и институциональные основы комикса как культурного медиума. Их газетный формат задавал уникальные параметры восприятия: фрагментарность, сериализацию и временные разрывы активизировали интерпретативную деятельность читателя, в то время как ограниченность газетной полосы формировала визуальный ритм и плотность повествования. В этой логике Тинтин предстает как медиатекст, чья смысловая структура с самого начала была обусловлена условиями публикации и тиражирования, а не только авторским замыслом.

Издательство *Casterman* начало сотрудничество с Эрже в 1934 году (Assouline, 2009, p. 41). Оно стало основным печатным партнером художника, взяв на себя выпуск альбомов о Тинтине в книжном формате (первым таким изданием стали «Сигары фараона»). Именно *Casterman* утвердил ставший классическим формат серии: 62 страницы, цветная печать и твердая обложка. С середины 1940-х издательство также активно участвовало в редакции и обновлении ранних выпусков, включая их колоризацию, адаптацию содержания и переиздание с учетом цензурных и культурных изменений.

Леонард Рифас (Rifas, 2012) анализирует особенности и причины изменений, внесенных в комикс «Тинтин в Конго», подчеркивая, что этот выпуск представляет собой яркий пример того, как массовая культура отражает и воспроизводит идеологические установки своего времени. По его мнению, первоначальная черно-белая версия 1931 года была глубоко пронизана расистскими стереотипами: африканцы изображались как наивные, ленивые, нуждающиеся в европейской помощи. Эти репрезентации полностью соответствовали официальной колониальной риторике Бельгии, в которой господствовала идея благородной миссии по управлению «примитивными» народами (Rifas, 2012, p. 227). Основной причиной последующей редакции комикса, как показывает исследователь, стало изменение общественного восприятия расы и колониализма, особенно после Второй мировой войны. В условиях растущей критики империализма, усилившейся в 1950–1970-х, старые изображения стали восприниматься как оскорбительные и неэтичные. В ответ на это издатели и правообладатели внесли значительные правки. Так, в цветной версии 1946 года были смягчены визуальные и текстовые образы африканцев, а в издании 1975-го еще большее внимание было уделено удалению расистских фраз и сцен насилия, включая эпизод, в котором Тинтин взрывает носорога.

Помимо графических и текстовых правок, к поздним изданиям стали прилагать предисловия, поясняющие исторический контекст создания комикса и ограждающие как Эрже, так и издателей от обвинений в расизме.



Рис. 1. Урок арифметики. Сцена из альбома «Тинтин в Конго» (Hergé, 1962, с. 36)

— «Давайте начнем, если вы не возражаете, с нескольких сложений. Кто скажет мне, сколько будет два плюс два?...»



Рис. 2. Урок арифметики. Сцена из альбома «Тинтин в Конго» (Hergé, 2009, с. 36)

Таким образом, история изменений «Тинтина в Конго» иллюстрирует, как визуальный текст не является нейтральным, а находится в постоянном диалоге с реальностью. Этот выпуск стал примером того, как медиа адаптируются к новым нормам и ценностям, демонстрируя необходимость критического пересмотра культурного наследия с учетом исторического контекста и этической ответственности.

Т. Маккарти (Маккарти, 2013) подчеркивает, что переработка оригинальных выпусков сопровождалась не просто техническими улучшениями (например, переходом от черно-белого к цветному формату), а существенным пересмотром содержания: менялись фразы, изображения, целые сюжетные линии. Маккарти рассматривает это как процесс коммерческой и культурной переработки, при котором каждый новый выпуск становится как бы «исправленной» версией прошлого — с новыми смыслами,

но прежней структурой (Маккарти, 2013, р. 32), чтобы оставаться актуальными, удобными для чтения и приемлемыми с точки зрения доминирующих культурных норм.

3. Бентахар (Bentahar, 2012) показывает, как процессы редакторской адаптации комикса наглядно проявляются именно в ситуациях трансляции текста в иной культурный контекст, в частности в арабский мир. Эти изменения выходят за рамки простой визуальной корректировки: в новых условиях они пересобираются. Если в ранних альбомах, таких как «Тинтин в стране черного золота», арабская письменность заменялась декоративными «каракулями», то в более поздних версиях Эрже и его команда стремились к точности, заменяя псевдоарабский шрифт на настоящие надписи. Этот переход от условного визуального языка к более реалистичному и «уважительному» изображению культуры — показатель того, как язык и тело оказываются в центре культурных переговоров. Особенно остро это проявляется в эпизодах, связанных с религиозной телесностью. Так, сцены с мусульманской молитвой сначала были добавлены как знак уважения, но в поздних версиях стали демонстрировать нарушения религиозного ритуала: герои молятся в обуви, совершают неверные жесты. В одном случае персонаж Тинтина даже пинает молящегося, что стало причиной отказа от публикации выпуска со стороны египетского издательства *Dar al-Maarif* (Bentahar, 2012, р. 41). Это свидетельствует о том, что телесные действия в визуальном нарративе могут стать точкой конфликта интерпретаций, если нарушают локальные нормы телесного поведения. Тема телесности как зоны культурного недоразумения особенно ярко раскрывается в сцене, где Тинтин и Хэддок переодеваются в женщин в арабской одежде. Использование телесной маскировки как комического приема наталкивается на непереваемость культурных кодов: незнание языка, специфики жестов и телесных норм приводит к срыву маскировки и визуальному разрыву в восприятии сцены. Здесь тело становится местом сбоя — неверная его репрезентация превращает визуальный юмор в поле культурной фрустрации (Bentahar, 2012, р. 46).

Ниланджана и Аниндита Чаттерджи углубляют этот анализ, подчеркивая, что такие трансформации являются демонстрацией колониального воображения: арабский мир представлен как незанятая сцена для европейского действия (Chatterjee & Chatterjee, 2024).

В 1942 году появился первый цветной альбом «Краб с золотыми клешнями». Именно с этого альбома издательство *Casterman* начало систематический переход от черно-белого формата к цветным переизданиям, которые стали стандартом серии. Как отмечает Скотт Макклауд (McCloud, 2017),

выразительные возможности цвета неизменно привлекают читателей сильнее, чем черно-белая графика, особенно в контексте коммерции и технологического развития.

В 1966 году уже британское издательство *Methuen* потребовало пересмотреть альбом *The Black Island*, указав на 131 неточность в изображении Великобритании. Эрже полностью перерисовал английские пейзажи и архитектуру, сделал их более правдоподобными. В более поздних выпусках добавлялись детали, влияющие на достоверность сюжета (например, более реалистичное оружие, транспорт) (Thompson, 2011, p. 68). Позже были внесены изменения в альбом *Land of Black Gold*: первоначально действие происходило в подмандатной Палестине, но в 1971 году было изменено на вымышленное государство Кхемед, чтобы избежать политических ассоциаций (Assouline, 2009, p. 202). Оригинальная свобода Эрже была ограничена и сведена к процессу машинального воспроизводства (Peeters, 2012).

В этом контексте особенно показательно внимание к технической и инженерной достоверности, прослеживающееся на протяжении всей серии *The Adventures of Tintin*. Мартин-Гомес и его коллеги проанализировали 21 альбом и составили детализированную таблицу, в которой систематизировали 1183 визуальных и текстовых упоминаний объектов инфраструктуры (Martin-Gómez et al., 2017, pp. 1069–1070). Такое внимание к деталям подчеркивает стремление автора к репрезентации материального мира с высокой степенью реалистичности, позиционируя серию в качестве значимого источника для изучения технологического воображения XX века.

Таким образом, можно сделать вывод, что редакторские изменения в серии *The Adventures of Tintin* затрагивают не только сюжетные и стилистические аспекты, но и более глубокие уровни культурной репрезентации — от идеологических конструкций и визуальной этики до реалистичности технической среды. Эти трансформации демонстрируют, как визуальный нарратив подвержен многоуровневой адаптации: под давлением политических контекстов, ожиданий целевой аудитории, норм культурной приемлемости и стремления к правдоподобию. Серия «Приключения Тинтина» оказывается медиаплатформой, на которой переписываются не только истории, но и нормы взаимодействия с «другим», телом, техникой и пространством, превращаясь в динамическую модель культурной, визуальной и этической эволюции.

В России серия комиксов *The Adventures of Tintin* выпускалась разными издательствами. *Casterman* издавало книги, в которых имя главного героя транслитерировалось как «Тантан». Издательство «МК-Книги» выпустило

лишь один том — «*Сигары фараона*» (2004). Позднее серия реализовывалась домами «Махаон» и «Мелик-Пашаев», тогда как «Тинтин в стране Советов» был опубликован только издательством «Бумкнига». Все российские издания базировались на оригинальной французской версии *Casterman*, однако перевод текста осуществлялся отечественными специалистами. Так, в выпуске «Тинтин в стране черного золота» переводчик М. Хачатуров не только адаптировал текст, но и добавил примечания, поясняющие культурные и исторические реалии (Эрже, 2022).

Переход от газетной публикации к книжному формату стал не просто сменой носителя, а значимой медиатрансформацией, затронувшей визуальный, нарративный, институциональный и идеологический уровни. В терминах социальной семиотики (Kress & van Leeuwen, 2021) стандартизация формата (62 страницы, цвет, твердая обложка) и последующая редактурa означали пересборку визуального текста: изменилась не только композиция страниц, но и модальность восприятия, визуальная семантика и культурный статус изображения.

Согласно макросемиотике (Groensteen & Miller, 2013), переиздания эти сопровождалось перестройкой сетки, ритма и плотности повествования. Такой редизайн нарушил исходную сериальную природу публикаций, трансформируя их в цельные, альбомные произведения с иным темпом чтения и смысловой иерархией. В результате они стали самостоятельными визуальными текстами, которые подлежат формальному анализу наравне с оригиналами.

С точки зрения когнитивной нарратологии (Herman, 2009; Mikkonen, 2017) изменения эти повлияли на восприятие читателя: переработка реплик, цветовой палитры и даже сюжетной структуры изменила механизмы эмоционального вовлечения и реконструкции нарратива.

Таким образом, *The Adventures of Tintin* начинают функционировать как новый когнитивный сценарий, отличающийся от оригинального читательского опыта.

Особую роль в этих преобразованиях играли цензурные и культурные редакции, проводимые издательствами *Casterman*, *Methuen*, *Dar al-Maarif*. Акцент, в частности, сместился на репрезентацию телесности, которая перестала быть нейтральным элементом изображения и стала этически и политически значимой.

Согласно исследованию Жана-Поля Габийе (Gabilliet et al., 2010), к переосмыслению телесного привели послевоенное расширение аудитории и рост критического дискурса. Здесь появились темы уязвимости, травмы,

боли и сострадания. Жестокие сцены и расовая карикатурность стали редактироваться или полностью удаляться.

Показательно, что сам Тинтин изображается как персонаж с почти сверхчеловеческой устойчивостью: в исследовании группы ученых (Caumes et al., 2015) проанализировано 236 инцидентов, связанных с травмами героя, но только шесть из них привели к госпитализации, и даже в этих случаях последствия были минимальны. Это подчеркивает не только условность нарратива, но и культурную установку на идеализированную телесность как знак стойкости, мужественности и моральной непогрешимости.

Таким образом, история редактур серии демонстрирует, как трансформация медиума влияет на смысловую структуру текста. Переход от газетной фрагментарности к альбомной цельности, от визуальной нейтральности к культурной чувствительности превратил «Приключения Тинтина» в динамическое медиапространство, в котором тело, язык и форма становятся не только художественными компонентами, но и носителями идеологических, когнитивных и политических значений.

В 1982 году С. Спилберг проявил интерес к экранизации *The Adventures of Tintin*, но процесс затянулся. Эрже умер вскоре после начала переговоров, успев дать согласие на экранизацию. Спилберг обещал сохранить дух оригинала, но из-за юридических и творческих разногласий проект не продвинулся. Контракт с *Canal Plus* привел к созданию анимационного сериала *The Adventures of Tintin* (Hirsh et al., 1991–1992). Производством занимались студии *Ellipse* и канадская *Nelvana*. С 1991 по 1995 годы сериал был широко популярен (Peeters, B., 2012, p. 339). Сериал состоял из 39 эпизодов (продолжительность каждого — 22 минуты), объединенных в три сезона. Каждый альбом комикса Эрже адаптировался в двухсерийную арку. Всего в мультсериал вошли адаптации 21 из 24 официальных альбомов. Были пропущены «Тинтин в стране Советов», «Тинтин в Конго» и незавершенный альбом *Tintin and Alph-Art*. Первой серией стала экранизация «Краб с золотыми клешнями» (девятый том комикса).

Таким образом, сериал представлял собой упорядоченную и нарративно согласованную версию оригинального комикса, но без учета хронологии развития персонажей и их взаимосвязей.

С точки зрения визуального языка, авторы мультсериала стремились к максимально точному воспроизведению стиля Эрже (*ligne claire*), при этом активно работая с цветом, фоном и дизайном персонажей. Особое внимание уделялось тому, чтобы адаптация сохраняла эстетическую узнаваемость и эмоциональную интонацию оригинала. Однако ряд эпизодов был смягчен по сравнению с первоисточником: удалены или редуцированы сцены

насилия, употребления алкоголя (особенно в отношении капитана Хэддока), а также острые политические или религиозные темы, что соответствовало требованиям детского телеэфира начала 1990-х (Thompson, 2011, p. 148).



Рис. 3. Сцена из альбома «Страна черного золота» (Эрже, 2022, с. 58).

Скриншот автора

— «Ах ты, утконос!»

— «А-а-а!... А-а-а!...»



Рис. 4. Сцена из анимационного телесериала «Приключения Тинтина» (1991–1992).

Реж. С. Бернаскони. Сезон 2, эпизод 11. 19 мин 11 сек. Скриншот автора¹

В логике когнитивной нарратологии (Herman, 2009; Mikkonen, 2017) экранизация преобразует читательский опыт в зрительский. Вместо активной реконструкции сюжета, требующей от читателя интерпретативной вовлеченности, зритель погружается в заранее срежиссированную форму нарратива. Особую роль в этом процессе играет перераспределение фокализации: если в комиксе читатель сам выстраивает последовательность смыслов через визуальные паузы между панелями, то в анимационной версии точка зрения героя становится «плавающей» (Mikkonen, 2017),

¹ Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Iw8E2yLC-Uo> (01.07.2025).

а визуальная нагрузка управляется режиссурой, перемещениями камеры и монтажом.

Таким образом, мультсериал не только интерпретирует комикс, но и реконструирует нарративную его механику, создавая *локализованные когнитивные сценарии* — более линейные, эмоционально насыщенные и ориентированные на культурную универсальность.

Сериал демонстрирует собой пример визуального перекодирования (Kress & van Leeuwen, 2021): мультфильм неизбежно перераспределяет визуальные акценты, меняет композиционную структуру, темп и визуально-семантическую иерархию. Визуальная грамматика мультсериала перестраивает акценты: тело больше не объект шуток, а носитель репрезентативной нормы, приемлемой в глобальной медиакультуре начала 1990-х. Это соответствует логике медиаполитики адаптации (Baetens, 2022; Baetens & Frey, 2015): сериал представляет собой институционально отредактированную версию комикса, репрезентативную и приемлемую в международной медиакультуре. Удаление сцен физической агрессии, алкоголя, идеологически напряженных эпизодов — это не просто адаптация под детский формат, а медиаполитический акт, в котором телесное оказывается точкой регулирования допустимых смыслов.

Таким образом, изменение визуального языка в мультсериале и в поздних адаптациях «Тинтина» стало возможным именно потому, что изменилась репрезентация телесного как семиотического центра: от гротескного — к нормативному, от анимационно-комического — к культурно чувствительному. Тело перестало быть просто телом персонажа — оно стало культурным маркером эпохи, требующим новой визуальной логики и этической артикуляции. Мультсериал не только расширил границы медиаприсутствия Тинтина, но и сформировал новый формат культурной памяти, в котором образ героя закрепляется через аудиовизуальные коды и теленаративную логику. В этом смысле он иллюстрирует ключевую установку современной культуры: комикс как медиум перестает быть фиксированным текстом и превращается в гибридную, трансмедийную и когнитивно-перестраиваемую структуру, чье восприятие и интерпретация меняются в зависимости от формата, технологии и институционального контекста.

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Результаты анализа подтверждают исходную гипотезу о том, что визуальная репрезентация телесности в серии *The Adventures of Tintin* представляет собой неустойчивую и культурно медиатизированную категорию, подверженную постоянной адаптации в ответ на изменения этических, политических и технологических условий. На примере альбома *Tintin in the Congo* и других ключевых эпизодов (арабская маскировка, сцены с молитвой, репрезентация насилия и этнической принадлежности) прослеживается, как телесность функционирует в качестве индикатора культурной чувствительности и маркера идеологического давления.

Сравнение оригинальных печатных версий и мультсериала (1991–1992) выявляет трансформацию визуального нарратива в направлении этической нормализации: тело персонажа теряет функции объектного комизма и становится носителем нормативного, институционально приемлемого образа. Такие сдвиги можно интерпретировать в логике медиаполитики (Baetens, 2022) как реакцию на изменяющийся культурный запрос и требования глобальной медиасреды.

Особенно показателен механизм перераспределения визуальной фокализации и темпа восприятия, что согласуется с положениями когнитивной нарратологии (Herman, 2009; Mikkonen, 2017): зритель мультсериала включен в другой сценарий интерпретации, лишенный пауз, пробелов и вариативности, характерных для комикса как формы фрагментированного чтения. Телесность в этом контексте — не просто изображенное тело, а форма медиаперевода, в которой культурные конфликты трансформируются в зрительно нейтральные или «приемлемые» визуальные коды.

Таким образом, телесность в *The Adventures of Tintin* оказывается не вторичным элементом сюжета, а ключевой точкой культурной адаптации и визуального конфликта. Она объединяет в себе сразу несколько уровней интерпретации (эстетический, нарративный, этический и институциональный), становясь полем напряжения между авторским высказыванием, исторической памятью и медиаполитикой современности.

Выводы

Проведенный анализ подтвердил, что визуальная репрезентация телесности в серии «Приключения Тинтина» является не устойчивой

эстетической категорией, а динамической семиотической конструкцией, отражающей процессы культурной адаптации, институционального контроля и медиатрансформации в XX–XXI веках.

Телесность функционирует как точка культурного конфликта между оригинальным нарративом и позднейшими его адаптациями (включая мультсериал 1991–1992 годов), где визуальные и нарративные трансформации отражают тенденции этической нормализации и медийной стандартизации.

Комикс в этом контексте предстает как форма культурной памяти, в которой репрезентация тела фиксирует изменения общественных норм и представлений о «другом», демонстрируя, как медиа переопределяют границы допустимого в культуре.

Примененный междисциплинарный подход (когнитивная нарратология, визуальная семиотика и культурная теория) показал свою эффективность для анализа визуальных стратегий культурной адаптации в графических нарративах и может быть расширен на изучение других мультимедийных форм.

Таким образом, телесность в серии комиксов «Приключения Тинтина» выступает культурным интерфейсом, в котором пересекаются эстетические, этические и институциональные измерения репрезентации. Ее анализ позволяет лучше понять, как визуальные медиа формируют политику изображения, переводя исторические и культурные конфликты в универсальные визуальные коды.

REFERENCES

1. Assouline, P. (2009). *Hergé: The man who created Tintin*. Oxford University Press.
2. Baetens, J. (2022). Reading comics in time. *New Readings*, 18, Article 1. <https://doi.org/10.18573/newreadings.119>
3. Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The graphic novel: An introduction*. Cambridge University Press.
4. Bentahar, Z. (2012). Tintin in the Arab world and Arabic in the world of Tintin. *Alternative Francophone*, 1 (5), 41–54. <https://doi.org/10.29173/af12250>
5. Caumes, E., Epelboin, L., Leturcq, F., Kozarsky, P., & Clarke, P. (2015). Tintin's travel traumas: Health issues affecting the intrepid globetrotter. *La Presse Médicale*, 44 (6), e203–e210. <https://doi.org/10.1016/j.lpm.2015.01.006>

6. Chatterjee, N., & Chatterjee, A. (2024). Arab world in Hergé's *The Adventures of Tintin*: Making visible the idea of terra nullius. *Contemporary Review of the Middle East*, 11 (1), 9–22. <https://doi.org/10.1177/23477989231221348>
7. Chute, H.L. (2016). *Disaster drawn: Visual witness, comics, and documentary form*. The Belknap Press of Harvard University Press.
8. Earle, H.E.H. (2021). *Comics: An introduction*. Routledge.
9. Gabilliet, J.-P., Beaty, B., & Nguyen, N. (2010). *Of comics and men: A cultural history of American comic books*. University Press of Mississippi.
10. Groensteen, T., & Miller, A. (2013). *Comics and narration*. University Press of Mississippi.
11. Hergé. (1962). *The adventures of Tintin in the Congo*. Tournai, Belgium: Casterman.
12. Hergé. (2022). *Tintin v strane chernogo zolota* [Tintin in the Land of Black Gold]. Melik-Pashayev Publishing House. (In Russ.) Retrieved July 1, 2025, from https://melik-pashaev.ru/product/tintin_v_strane_chernogo_zolota/
13. Hergé. (Ed.). (2009). *Tintin au Congo*. Tournai, Belgium: Casterman.
14. Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. Wiley-Blackwell.
15. Kress, G.R., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge.
16. Martín-Gómez, C., Urtasun, R.F., Ozcáriz, M.M., Lillo, E.M., & Echeverría, A. (2017). Tracing Changes in Urban Architectural Infrastructure through Hergé's Comics. *Journal of Popular Culture*, 50 (5), 1065–1086. <https://doi.org/10.1111/JPCU.12607>
17. McCarthy, T. (2013). *Tintin i tayna literatury* [Tintin and the secret of literature] (S. Silakova, Trans.). Ad Marginem. (In Russ.)
18. McCloud, S. (2017). *Understanding comics*. Harper Collins Publishers.
19. Mikkonen, K. (2017). *The narratology of comic art*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315410135>
20. Novikov, V.N. (2020). *Kinematograf XXI veka: Vliyaniye virtual'nykh novatsiy* [Cinema of the 21st century: The influence of virtual innovations]. Center for Humanitarian Initiatives. (In Russ.)
21. Peeters, B. (2012). *Hergé, son of Tintin*. The Johns Hopkins University Press.
22. Poster, M. (2013). *The information subject: Essays*. Routledge.
23. Rifas, L. (2012). Ideology: The construction of race and history in Tintin in the Congo. In M.J. Smith & R. Duncan (Eds.), *Critical approaches to comics: Theories and methods* (pp. 124–138). Routledge.
24. Thompson, H. (2011). *Tintin: Hergé and his creation*. John Murray Publishers.
25. Tsyrukun, N. (2020). *Vseennaya supergeroev* [Superhero universe]. Kabinetnyy Uchenyy. (In Russ.)

ЛИТЕРАТУРА

1. Маккарти, Т. (2013). *Тинтин и тайна литературы*. Ад Маргинем Пресс. <https://www.elibrary.ru/xnckht>
2. Новиков, В.Н. (2020). *Кинематограф XXI века. Влияние виртуальных новаций*. Центр гуманитарных инициатив.
3. Цыркун, Н. (2020). *Вселенная супергероев. Американский кинокомикс: История и мифология*. Кабинетный ученый.
4. Эрже. (2022). *Тинтин в стране черного золота*. Melik-Pashaev Publishing House. https://melik-pashaev.ru/product/tintin_v_strane_chernogo_zolota/ (01.07.2025)
5. Assouline, P. (2009). *Hergé: The man who created Tintin*. Oxford University Press.
6. Baetens, J. (2022). Reading comics in time. *New Readings*, 18, Article 1. <https://doi.org/10.18573/newreadings.119>
7. Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The graphic novel: An introduction*. Cambridge University Press.
8. Bentahar, Z. (2012). Tintin in the Arab world and Arabic in the world of Tintin. *Alternative Francophone*, 1 (5), 41–54. <https://doi.org/10.29173/af12250>
9. Caumes, E., Epelboin, L., Leturcq, F., Kozarsky, P., & Clarke, P. (2015). Tintin's travel traumas: Health issues affecting the intrepid globetrotter. *La Presse Médicale*, 44 (6), e203–e210. <https://doi.org/10.1016/j.lpm.2015.01.006>
10. Chatterjee, N., & Chatterjee, A. (2024). Arab world in Hergé's The Adventures of Tintin: Making visible the idea of terra nullius. *Contemporary Review of the Middle East*, 11 (1), 9–22. <https://doi.org/10.1177/23477989231221348>
11. Chute, H.L. (2016). *Disaster drawn: Visual witness, comics, and documentary form*. The Belknap Press of Harvard University Press.
12. Earle, H.E.H. (2021). *Comics: An introduction*. Routledge.
13. Gabilliet, J.-P. (2010). Of comics and men: A cultural history of American comic books (B. Beaty & N. Nguyen, Trans.). Jackson, MS: University Press of Mississippi.
14. Groensteen, T., & Miller, A. (2013). *Comics and narration*. University Press of Mississippi.
15. Hergé (Ed.). (2009). *Tintin au Congo*. Tournai, Belgium: Casterman.
16. Hergé. (1962). *The adventures of Tintin in the Congo*. Tournai, Belgium: Casterman.
17. Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. Wiley-Blackwell.
18. Kress, G.R., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design* (3rd ed.). Routledge.
19. Martín-Gómez, C., Urtasun, R.F., Ozcáriz, M.M., Lillo, E.M., & Echeverría, A. (2017). Tracing Changes in Urban Architectural Infrastructure through Hergé's Comics. *Journal of Popular Culture*, 50 (5), 1065–1086. <https://doi.org/10.1111/JPCU.12607>

20. McCloud, S. (2017). *Understanding comics*. Harper Collins Publishers.
21. Mikkonen, K. (2017). *The narratology of comic art*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315410135>
22. Peeters, B. (2012). *Hergé, Son of Tintin*. The Johns Hopkins University Press.
23. Poster, M. (2013). *The information subject: Essays*. Routledge.
24. Rifas, L. (2012). Ideology: The construction of race and history in *Tintin in the Congo*. In M.J. Smith & R. Duncan (Eds.), *Critical approaches to comics: Theories and methods* (pp. 124–138). Routledge.
25. Thompson, H. (2011). *Tintin: Hergé and his creation*. John Murray (Publishers).

ABOUT THE AUTHOR

VASILII Y. MEKHONOSHIN

Cand.Sci. (Cultural Studies),
Lecturer, Preparatory Department,
HSE University—Saint Petersburg,
3, korp. 1, lit.A, Kantemirovskaya,
Saint Petersburg 194100, Russia

ResearcherID: PFZ-9958-2026

ORCID: 0000-0002-0452-9345

e-mail: jamesholt87@gmail.com

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ВАСИЛИЙ ЮРЬЕВИЧ МЕХОНОШИН

кандидат культурологии,
преподаватель, факультет довузовской подготовки,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики» — Санкт-Петербург,
194100, Россия, Санкт-Петербург, ул. Кантемировская,
д. 3, корп. 1, лит. А

ResearcherID: PFZ-9958-2026

ORCID: 0000-0002-0452-9345

e-mail: jamesholt87@gmail.com