

Національний університет «Острозька академія»  
Навчально-науковий інститут лінгвістики  
Кафедра англійської філології

## **Кваліфікаційна робота**

магістра

на тему:

**Мультимодальний текстовий простір: особливості створення та перекладу (на прикладі англійських коміксів та їх перекладу українською)**

Виконала: студентка II курсу, групи МА-2  
спеціальності: 035 Філологія  
спеціалізації: 035.041 Германські мови та літератури  
(переклад включно), перша – англійська

**Котяй Соломія Ігорівна**

Керівник: кандидат філологічних наук,  
доцент Коцюк Л.М.

Рецензент \_\_\_\_\_  
(прізвище та ініціали)

Роботу розглянуто і допущено до захисту  
на засіданні кафедри англійської філології  
протокол № \_\_\_ від “\_\_” \_\_\_\_\_ 2023 р.  
Зав.кафедри \_\_\_\_\_ Анатолій ХУДОЛІЙ

Острог – 2023 рік

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	4
РОЗДІЛ 1. ПОНЯТТЯ «МУЛЬТИМОДАЛЬНІСТЬ» ТА ЙОГО ПРОБЛЕМАТИКА .....	8
1.1. Поняття мультимодального текстового простору .....	8
1.1.1. Текстовий простір як поняття .....	8
1.1.2 Поняття мультимодальності .....	10
1.1.3. Рівні мультимодальності .....	15
1.2. Комікс як вид мультимодального текстового простору .....	19
1.2.1. Історія створення коміксу .....	19
1.2.2. Поняття «комікс» .....	21
1.2.3. Форма коміксу та його особливості .....	23
1.3. Особливості створення мультимодального текстового простору .....	25
1.3.1. Стадії створення коміксу .....	26
1.3.2. Взаємодія вербального та невербального складників .....	28
1.4. Проблематика перекладу мультимодального текстового простору .....	30
1.4.1. Збереження мультимодальності .....	33
1.4.2. Локалізація коміксів .....	34
Висновки до розділу 1 .....	37
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ МУЛЬТМОДАЛЬНИХ ТЕКСТІВ .....	40
2.1 Фонетичні особливості .....	40
2.2. Лексичні особливості .....	46
2.3. Граматичні особливості .....	56
2.4. Прагматичні особливості .....	64

Висновки до розділу 2 .....	74
ВИСНОВКИ.....	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	82
ДОДАТКИ.....	90

## ВСТУП

Мультимодальність визнана однією з ключових характеристик сучасних медіа та комунікацій, увійшла до нашого життя настільки глибоко, що стала не тільки складовою реальності, але й об'єктом інтенсивного дослідження в галузі мовознавства та перекладознавства. Мультимодальний текстовий простір, що поєднує в собі вербальні та невербальні компоненти, представляє собою цікавий та водночас складний об'єкт аналізу та дослідження.

**Актуальність теми** полягає в тому, що у сучасному світі, де інформаційний потік зростає експоненційно, зрозуміння та ефективний переклад мультимодальних текстів, таких як комікси, є важливим завданням для перекладачів, мовознавців та лінгвістів.

Ця кваліфікаційна робота присвячена вивченню особливостей створення та перекладу мультимодальних текстів на прикладі англomовних коміксів та їх перекладу українською мовою. Комікси, з їх особливою комбінацією візуального та текстуального елементів, надають чудову можливість розглянути та проаналізувати мультимодальну природу тексту та вивчити вплив цих елементів на сприйняття читача. Разом з тим, переклад коміксів, де важливе поєднання тексту та малюнку, створює найскладніші виклики для перекладача, вимагаючи збереження смислу та емоційної навантаженості, а також відповідності культурному контексту мови-мети. У контексті цієї дослідницької роботи, важливо розглянути поняття "мультимодальності" та визначити, як воно відображається у таких текстах.

**Ступінь наукової розробки теми.** Попри те, що існує значна кількість досліджень, присвячених мультимодальності та перекладу, власне тема коміксів як специфічного мультимодального жанру з лінгвістичної точки зору ще є малодослідженою. Такі дослідники-коміксисти, як Ф. Занеттін [55], В.Рота [42], Ф.Шодт [44] висвітлюють проблеми перекладу мультимодальних текстів загалом, як-от перекладацькі прийоми та труднощі перекладу креолізованих (мультимодальних) текстів. Проте досліджень, присвячених

перекладу англomовних коміксів на українську мову, досить-таки обмежена кількість, і належать вони вітчизняним дослідникам, таким як М. Івасишин [68], О. Черпак [87], М. Штифуряк [88] та інші. Деякі з досліджень (такі, як Дж. Кресс [32] та Т. ван Люен [33], та Н. Кон [10]) зосереджуються на конкретних аспектах мультимодального текстового простору коміксів та їх перекладу, аналізують використання слів, візуальних елементів та їх впливу на сприйняття тексту (Дж. Бейтман [2], Е. Болдрі [1]). Така зацікавленість дослідників передбачена не лише унікальністю жанру комікс та явищем мультимодального текстового простору, а й складнощами, які виникають під час перекладу або досліджень даного жанру.

**Метою роботи** є аналіз та порівняльне дослідження англomовних коміксів та їх перекладів на українську мову з метою виявлення особливостей та викликів, які виникають у процесі створення та перекладу мультимодальних текстів. Дослідження спрямоване на виявлення стратегій та прийомів, які допомагають зберегти інтегральну сутність коміксу при його перекладі.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення таких **завдань**:

1. Дати визначення таким поняттям як «комікс», «текстовий простір», «мультимодальний текст»
2. Охарактеризувати лінгвістичні особливості створення мультимодальних текстів
3. Прослідкувати зв'язок вербальної і невербальної складових у коміксах та з'ясувати, яку роль це може грати при перекладі мультимодальних текстів;
4. Визначити перекладацькі прийоми, які застосовуються при перекладі мультимодальних текстів;
5. Охарактеризувати труднощі, які виникають при перекладі мультимодальних текстів та запропонувати способи їх вирішення.

**Об'єктом дослідження** є вибрані типи для мультимодальних текстів (а саме коміксів) лексичні, граматичні та прагматичні явища, що використовуються у англомовних коміксах та їх перекладу українською.

**Предметом дослідження** є особливості та способи перекладу українською мовою лексичних, граматичних та прагматичних засобів англомовних коміксів.

**Матеріалом дослідження** є 5 англомовних коміксів різних авторів та жанрів, та їх переклади українською із яких шляхом суцільної вибірки було вибрано 100 фонетичних, 200 лексичних, 150 граматичних та 50 прагматичних (загалом 500) явищ.

У роботі комплексно застосовуватимуться різні за характером **методи** й прийоми лінгвістичного аналізу:

1. Репрезентативна зональна вибірка: для демонстрації частоти типових та виявлення нетипових явищ у мультимодальному текстовому просторі коміксу;
2. Контекстний аналітико-описовий метод: для аналізу вербальних складників коміксу в різних невербальних контекстах;
3. Трансформаційний аналіз: для визначення і підкреслення прагматичного наміру у висловлюванні через співставлення синтаксичних та семантичних подібностей і відмінностей між вербальними складниками коміксів;
4. Експериментально-фонетичний аналіз: для дослідження важливості ролі ономотопеї в мультимодальному текстовому просторі коміксу та дослідження вибору адекватного еквівалента;
5. Дефініційний аналіз одних і тих же лексичних одиниць, використаних у різних прагматичних контекстах.

**Теоретична значимість роботи** полягає у тому, що вона розширює знання про поняття «мультимодальність»: дослідження вивчає особливості мультимодальних текстів у контексті коміксів, дозволяючи розуміти, як вербальні та візуальні елементи взаємодіють між собою та впливають на сприйняття тексту. Крім того, у роботі проаналізовано особливості перекладу

мультимодальних текстів і не лише описано труднощі, пов'язані з перекладом коміксів, а й пропонуються способи їх вирішення. Крім того, робота може стати відправною точкою для деяких дослідників до проведення подальших досліджень у області лінгвістики, пов'язаної з мультимодальним текстовим простором.

**Практична значимість роботи** полягає у тому, що вона вносить вклад у вдосконалення перекладу коміксів: дослідження виявляє та характеризує особливості перекладу мультимодальних текстів, притаманних жанру комікс. Це може сприяти розробці кращих підходів та стратегій перекладу, забезпечуючи більш точну та ефективну передачу авторського стилю та задуму. Крім того, з'являється глибше розуміння значення поняття «мультимодальність»: дослідження мультимодального текстового простору коміксів допоможе краще розуміти взаємодію між вербальними та невербальними елементами в тексті.

**Наукова новизна роботи** полягає у тому, що було удосконалено знання про поняття мультимодальності, структуровано та доповнено знання про труднощі, які виникають при перекладі мультимодальних текстів. Було визначено нетипові явища, які можуть виникнути при перекладі мультимодальних текстів, проаналізовано та обгрунтовано дії перекладача у такому випадку. Крім того, були запропоновані деякі варіанти вирішення певних перекладацьких труднощів.

**Структура роботи** – кваліфікаційна робота складається з теоретичного та практичного розділів, які включають в себе 8 підрозділів.

Загальний обсяг роботи 91 сторінка, з них основного тексту – 82.

## РОЗДІЛ 1.

### ПОНЯТТЯ «МУЛЬТИМОДАЛЬНІСТЬ» ТА ЙОГО ПРОБЛЕМАТИКА

У ХХІ столітті, епоху переповнення інформацією, наше сприйняття навколишнього середовища та способу сприймання інформації відчутно змінилося. Ми живемо в еру мультимедійної реальності, де слова, зображення та звуки об'єднуються в невід'ємну єдність. Чистий текст чи зображення рідко коли зустрічаються ізольовано – вони взаємодіють, створюючи мультимодальні виразні форми.

Це об'єднання різних модальностей стало не лише реалістичним відображенням сучасної культури, а й об'єктом активного дослідження, особливо у контексті мовознавства та мультимедійних комунікацій. У цьому світі, де межі між текстом, зображенням, звуком та іншими виразними засобами поступово розмиваються, розуміння мультимодальності стає ключовим для розкриття глибин та складнощів сучасної комунікації.

#### 1.1. Поняття мультимодального текстового простору

**1.1.1. Текстовий простір як поняття.** Текстовий простір, як поняття, відіграє ключову роль у розумінні та аналізі мультимодальних текстів. Ця концепція визначає спосіб, яким різні елементи тексту взаємодіють та організовані для передачі інформації та сприйняття.

Перш за все необхідно дати визначення тексту. Текст, згідно з Оксфордським словником англійської мови, – це «словесне вираження будь-чого написаного чи надрукованого; структура, утворена словами в їхньому порядку; самі слова, фрази та речення, як вони написані» [40]. Таке визначення дозволяє розглядати текст як окремі слова загалом і, більш цілісно, як комбінацію цих слів, яка утворює структуру, що несе смисл. Отже, концепція



тексту переходить від окремого слова чи символу до символічної структури, створеної нитками мови.[5]

Також у численних працях зазначається, що текст – це певна з функціонально-сміслового погляду упорядкована група речень або їх аналогів, які являють собою завдяки семантичним і функціональним взаємовідношенням елементів завершену смислову єдність [83]. Загніткто ж стверджує, що текст – це середній елемент схеми комунікації, яку можна уявити у вигляді триелементної структури: автор (адресант) → текст → читач (адресат). Як серединний (проміжний) елемент комунікативного акту текст виявляє свою специфіку у кодуванні і декодуванні. Щодо мовця (адресанта) текст є кодованою величиною, оскільки мовець кодує певну інформацію. Для сприйняття вміщеної у тексті інформації читач повинен її декодувати [67].

Цікавий підхід до тексту та текстового простору можна побачити в роботах Ю. Лотмана. [74]. Відзначається важливість цього підходу тим, що, на думку автора, «в межах однієї і тієї ж епохи існують різні жанри текстів, і кожен з них, як правило, має свою унікальну кодову специфіку: те, що припустиме в одному жанрі, - неприпустиме в іншому» [74, с. 303-304]. Походження такого підходу пов'язане із тим, що письменник створює у кожному творі унікальний світ, населяє його персонажами. Тому виникає концепція твору як замкненої системи із своїми власними законами організації простору та часу. Ця модальність розповіді визначає текстовий простір мемуарного твору, який стає спільним для всіх складових його метажанрової системи. [82]

Розглядання оповіді як комплексної системи, що впорядкована відтворенням подій та вчинків героїв у чіткій хронологічній та причинно-наслідковій (логічній) послідовності, призводить до висновку, що будь-яку розповідь слід розглядати як загальний текстовий простір, навіть якщо вона складається із зображень та тексту.

Якщо об'єднати усі вищезазначенні поняття, то можна дати власне визначення текстового простору. Отже, текстовий простір – це віртуальне або фізичне оточення, в якому розміщуються різні мовні та немовні елементи тексту. Він охоплює все, що може бути сприйнято як частина тексту, включаючи слова, фрази, речення, абзаци, а також графічні та візуальні компоненти. Текстовий простір може бути обмеженим фізичними межами сторінки книги, екрана веб-сайту, сторінки коміксу, чи він може існувати як віртуальний простір у випадку інтерактивних медіа.

У текстовому просторі мовні та немовні компоненти взаємодіють, щоб передати інформацію та створити зміст. Мовні компоненти включають в себе слова, фрази та речення, які можуть читатися або вимовлятися. Немовні компоненти охоплюють візуальні та аудіальні елементи, такі як зображення, графіка, кольори, шрифти, анімація, звукові ефекти тощо. Іноколи так трапляється, що текст може бути інтегрованим у зображення, або навпаки, зображення може бути доповнене текстовими поясненнями. Така взаємодія створює багатий інформаційний шар та сприяє кращому сприйняттю тексту [82].

Структура текстового простору визначає, як різні компоненти тексту розташовані та організовані в просторі. Це може включати в себе розташування тексту на сторінці, використання розмітки, розмірів шрифтів, відступів, заголовків, нумерацію сторінок тощо. Ефективна організація текстового простору допомагає читачеві легше сприймати та розуміти інформацію.

**1.1.2 Поняття мультимодальності.** У сучасну цифрову епоху споживання та генерування текстової інформації більше не обмежується традиційними письмовими формами. Натомість ми занурюємося в багатий і різноманітний ландшафт мультимодального тексту, де тісно переплітаються слова, зображення, відео, аудіо та інші форми комунікації. Саме у здатності

людини комбінувати різні шляхи сприйняття та взаємодії з навколишнім світом, такі як вербальний, візуальний, кінетичний (жести) та інші й виявляється поняття мультимодальності.

Два основні типи мультимодальності – когнітивна та вербальна – взаємодіють між собою. Термін «мультимодальність» вказує на поєднання різних сенсорних та комунікативних кодів, таких як зір, звук, зображення, відео, музика і інші, для створення смислу у повідомленні [65].

Концепція мультимодальності в мовознавстві виникла з ідей М. В. Галлідей, який наголошував на значущості подолання «мономодальності» у лінгвістичних дослідженнях, які традиційно обмежувалися вербальними аспектами спілкування. Мультимодальний підхід не тільки розглядає мову як систему граматичних правил, але також акцентує увагу на взаємодії різних знакових систем [23].

Головною метою даного підходу є аналіз та опис різноманітних засобів (наприклад, візуальних, письмових, жестових тощо), які використовуються людьми у різних сферах, з метою розуміння того, як ці елементи організовані для створення смислів. Центральним поняттям в цій теорії є «код». Хоча воно ще не має універсального визначення, загалом його розглядають як канал для представлення чи спілкування [23]. Прикладами поєднання різних модусів можуть служити, наприклад, об'єднання візуальних образів зі словесним текстом, використання жестів із фразами, вираження постави та імітації під час мовленнєвого акту, або створення відеокліпу з коментарем.

Іншим важливим поняттям в теорії мультимодальності є «модальна доступність», що тісно пов'язана з практичними та культурними аспектами. Іншими словами, модальна доступність визначає, яким чином вибрати режим представлення для конкретного типу виразу чи комунікації [21].

Дослідження різних видів дискурсу в контексті мультимодальності дозволяють розглядати традиційні лінгвістичні поняття, такі як метафора та дискурс, на більш глобальному рівні. В лінгвістиці велике значення

приділяється аналізу мультимодальності та різних форм її дискурсу, а також вивченню взаємозв'язку між вербальними (словесними) та невербальними засобами мови. Основна увага у дослідженні спрямована на визначення мультимодальності у різних сферах людської діяльності. [61]

Така динамічна взаємодія різних модальностей породила те, що можна назвати «мультимодальним текстовим простором». Розуміння та використання цієї концепції має важливе значення в різних галузях: від лінгвістики та комунікації до пошуку інформації, обробки природної мови тощо. Розуміння мультимодального текстового простору має вирішальне значення у світі, де межі між текстом, зображенням і відео продовжують розмиватися.

Мультимодальний текст є суттєвою складовою сучасної комунікації та культурного виробництва, а його вивчення та розуміння важливі для сучасного мовознавства та перекладознавства. Поняття «мультимодальний текст» визначається як текст, що включає в себе різні мовні та немовні ресурси для передачі інформації [57]. Це означає, що мультимодальні тексти не обмежуються лише писемним текстом, але використовують різноманітні засоби виразності, такі як малюнки, фотографії, відеоролики, звукові ефекти, анімація, і багато інших. Усі ці різні компоненти співіснують та взаємодіють, створюючи складні текстові простори.

Життя сприймається через різноманітність чуттєвих вражень, таких як зорові образи, звуки, рухи, а навіть звичайна розмова виражається через мовлення, інтонацію, жести та мову тіла [1]. Знакові системи дозволяють людині сприймати інформацію через різні органи чуття, такі як зір, слух, нюх, дотик і смак [65, с. 25]. Ці системи можуть взаємодіяти і сприйматися одночасно кількома чуттями, створюючи мультимодальну комунікацію [65, с. 25]. Знакові системи виконують три основні функції: 1) полегшують міжособистісну комунікацію; 2) називають об'єкти та ідеї; 3) структурують

текст і його організацію [52]. Ці функції є загальними для всіх семантичних систем і стосуються також мультимодальних текстів.

Мультимодальність передбачає використання різних засобів для створення семіотичного явища з урахуванням того, як вони поєднуються між собою. Ці засоби можуть виконувати додаткові функції, підсилювати один одного або бути організованими ієрархічно [71, с. 8]

Людина сприймає матеріальний світ через п'ять різних каналів відчуттів: візуальний, аудіальний, ольфакторний (смак і нюх), пропріоцептивний (відчуття рівноваги/положення тіла) і тактильний, які визначаються як модальності. Модальність - це ознака, що визначає якість людських відчуттів [72]. Мовлення, як вторинна система, перетворює семіотичні враження, які ми отримуємо через полімодальність відчуттів, в мовні знаки [68].

Концепцію мультимодальності ретельно розглянули у спільній роботі "Multimodal Discourse" Г. Крес та Т. ван Люен. В їхній теорії мультимодальності виокремлюється комунікація, яка включає мовлення, жести, погляди та інші візуальні виразні засоби [32]. Сучасні дослідження все частіше звертають увагу на мультимодальний підхід у комунікації, і мультимодальні тексти стають предметом інтересу для лінгвістів.

У їхньому дослідженні мультимодальності тексту, зокрема його візуальних аспектів, Крес та ван Люен виділяють мову та зображення як окремі комунікаційні системи, але їх інтерпретація часто залежить від лінгвістичних структур [33]. Їхні дослідження мультимодальності тексту фокусуються на поєднанні мовних елементів з візуальними складниками тексту. Коли йдеться про писемне чи надруковане слово, їхній підхід акцентується на його розташуванні, кольорі, шрифті, графічних знаках та інших елементах графічного дизайну, а не лише на мовних структурах чи семантиці [33]. У мультимодальних текстах, шрифт, кольори, графічні символи та інші графічні елементи виступають як засоби передачі інформації без використання слів.

У роботі "Multimodal Transcription and Text Analysis" Е. Болдрі та П. Тібо вказують на те, що модуси, як семіотичні ресурси, не використовуються для встановлення комунікативних протиставлень у тексті. Натомість вони служать засобом єднання його в єдину цілісність, яка не розбивається на окремі частини і сприймається як цілісний об'єкт [1, с. 18]. Оскільки у мультимодальних текстах завжди присутні різні модуси, важливо відзначити їхню роль у забезпеченні зв'язності текстового простору.

Теорія мультимодальності, представлена в роботах Г. Креса та Т. ван Люена, а також Е. Болдрі і П. Тібо, надає комплексний підхід до вивчення мультимодальних явищ. У своїх роботах Е. Болдрі і П. Тібо розглядають мультимодальність як комплексний набір, що включає різні перспективи, шляхи мислення та можливі підходи. Їхнє розуміння мультимодальності базується на загальноприйнятій дефініції, проте вони акцентують на тому, що це явище об'єднує безліч інструментів. В їхній теорії, заснованій на системно-функціональній лінгвістиці, відзначається інший підхід, який «спонукує до критичного переосмислення та нового формулювання тексту, суспільства та традиційної критичної термінології» [21].

Мультимодальні тексти можуть набувати різних форм та виразів, а саме вони можуть бути презентовані у вигляді графічних романів, відеороликів, інтерактивних презентацій, веб-сайтів, аудіовізуальних творів мистецтва та багатьох інших форм. У цих текстах важливо розуміти, що всі компоненти, які включаються, мають своє призначення та внесок до створення смислу тексту. Вони можуть бути зорієнтованими на інформацію, розвагу, навчання або будь-яку іншу ціль. Наприклад, соціальні медіа платформи, такі як Instagram та TikTok, дозволяють користувачам створювати мультимодальний контент, який поєднує в собі фотографії, відео та тексти для вираження ідеї чи інформації. Іншим прикладом є графічні романи, які використовують малюнки та текст для розповіді історії; і саме на графічних романах, або ж коміксах, і буде зосереджений фокус нашої уваги у дослідженні.

Вербальні компоненти мультимодального тексту включають в себе словесний текст. Він несе мовний смисл та важливі для передачі інформації. Візуальні компоненти мультимодального тексту включають графічні та візуальні елементи, такі як малюнки, фотографії, схеми, діаграми тощо. Вони служать для передачі інформації візуальним шляхом та можуть надавати тексту додаткові аспекти інтерпретації [21]. Символьні компоненти складаються з символів або знаків, які можуть мати специфічне значення чи символіку в тексті. Вони можуть використовуватися для створення певного контексту чи підкреслення певних аспектів повідомлення.

Важливо розуміти, що мультимодальні тексти мають потужний комунікативний потенціал та можуть передавати складні повідомлення, що включають не тільки мовний зміст, а й візуальну інформацію. Розуміння природи мультимодальних текстів та їх специфіки є важливим завданням для сучасних дослідників мовознавства та перекладознавства.

Поняття мультимодальності змінює підхід до аналізу та розуміння комунікації. Вони вимагають розгляду як інтегральних систем, де кожен елемент має свою роль у сприйнятті та розумінні тексту. Переклад мультимодальних текстів, таких як комікси або веб-сайти, стає ще більш складним завданням через потребу передати не лише лінгвістичний смисл, але й візуальну, аудіовізуальну, та інші компоненти тексту.

У цьому контексті важливо враховувати специфіку мультимодальних текстів та розуміти, як їхні різні компоненти взаємодіють для досягнення комунікативної мети. Дослідження мультимодальних текстів та їх перекладу є актуальним завданням у сучасному мовознавстві та перекладознавстві і вимагає глибокого розуміння їх структури та функціонування.

**1.1.3. Рівні мультимодальності.** Дослідниця Є.Анісімова називає мультимодальні тексти «креолізованими». Вона запропонувала класифікацію таких текстів: нульову, часткову і повну. Нульова – це коли текст абсолютно

не потребує зображень; часткова – коли невербальна складова тексту слугує необов'язковим доповненням. Комікс, згідно із поданою вище класифікацією, це продукт із повною креолізацією, тобто такий, у якому зображення без тексту і навпаки існувати не можуть, вони тісно взаємопов'язані між собою [58, с. 46].

Тексти, які не відносяться до мультимодальних, виглядають як чисто візуальні або чисто вербальні. У текстах з частковою та повною мультимодальністю зустрічаються зображення, які взаємодіють з текстом, утворюючи спільний простір. При частковій мультимодальності, мовна і графічна складові пов'язані між собою. Вербальна частина може існувати незалежно від зображення, але між текстом та графічними елементами існують семантичні зв'язки. Графічний елемент може доповнювати вербальну частину тексту, але не є обов'язковим для зрозуміння тексту [13]. Такий підхід часто зустрічається в газетних або художніх творах та науково-популярних текстах.

Повна мультимодальність передбачає тісний зв'язок між вербальною і графічною частинами тексту. Слова і графічні елементи взаємозалежні, і вони утворюють єдиний семантичний контекст. [13] Словесна частина орієнтується на графічний компонент і спрямовується до нього. Такі текстові конструкції ускладнюють процес розкодування інформації, оскільки зрозуміння може відбуватися через візуальні або комбіновані вербальні та візуальні елементи, що представлені різними семіотичними модусами.

Дж. Бейтман та Дж. Делін визначили п'ять рівнів аналізу структури мультимодальних текстів: а) структура вмісту (взаємодія між зображенням і текстом), б) риторична структура (співвідношення між зображенням і текстом, що заохочує читача розуміти цілісність тексту), в) композиційна структура (розташування мультимодальних елементів у текстовому просторі), г) структура орієнтації (для цифрових текстів) та д) мовна структура (текст, спроектований для досягнення структурної цілісності тексту) [2]. Вивчення



структури мультимодальних текстів допомагає розкрити їхнє комунікативне призначення та загальну ієрархію мультимодальних засобів.

Згідно з Г. Кресом та Т. ван Люеном, існують три принципи організації мультимодальних текстів: інформаційна цінність, відмінність та обрамлення [32, с. 183]. Інформаційна цінність визначається розташуванням мультимодальних елементів на сторінці: чи знаходяться вони ліворуч, праворуч, зверху чи знизу, в центрі чи по краях. Принцип відмінності вказує на те, що мультимодальні елементи мають привертати увагу читача через використання кольорів, розмірів та різних методів планування і фону. Обрамлення вказує на взаємозв'язок між текстом і зображенням, відзначаючи семантичний зв'язок між ними [69].

Мультимодальність тексту визначається за наявності двох або більше семіотичних систем. Існують п'ять основних семіотичних систем: лінгвістична, яка охоплює словниковий запас мови, структуру і граматику усної та писемної мови; візуальна, що включає колір, напрямок та позицію рухомих та нерухомих зображень; мовленнєва, або звукова, що враховує гучність і ритмічність мовлення; жестикуляційна, що включає жести та міміку; та просторова, яка описує близькість/віддаленість, напрямок, положення та організацію об'єктів у просторі. З урахуванням цих семіотичних систем, мультимодальні тексти можуть бути представлені такими як: дитячі книги з ілюстраціями, де словесні та візуальні компоненти об'єднуються на кожній сторінці для створення загальної зрозумілої картини всієї книги; веб-сторінки, які поєднують звукові ефекти, мовлення, текст, музику та рухомі об'єкти; театральні постановки або балет, де основним складовими є жести, музика та простір; та інші види текстів, такі як реклама, наукові чи політичні тексти (карикатури) тощо. Семіотичні системи можуть взаємодіяти та сприйматися різними способами. Наприклад, комікси як мультимодальні тексти сприймаються через зорове сприйняття людиною. [65, с. 25]

Мультимодальна візуалізація розглядається як фактор, який цікавить лінгвістів у контексті природи, походження, структури та складових компонентів засобів, що формують сучасний текст. [35, р. 27] Щодо коміксів як візуально-графічних текстів, вербальна частина представлена висловленнями автора чи персонажів, тоді як невербальна частина може включати як зображення, так і графічні елементи конотативного характеру. Взаємодія вербальних та візуальних маркерів у коміксах створює прагматично визначений лінгво-візуальний феномен. Сполучення різних мовних та позамовних засобів утворює єдиний зв'язний текст і є прикладом когерентності в мультимодальному просторі. Такий текст включає семантичне та синтаксичне наповнення, яке взаємодіє з глядачем або читачем.

*Прості мультимодальні тексти* включають комікси/графічні романи, книги з ілюстраціями, газети, брошури, друковані оголошення, постери, сценарії, цифрові презентації слайдів (наприклад, у PowerPoint), електронні постери, електронні книги та соціальні медіа. Зміст передається читачеві за допомогою різноманітних комбінацій письмової мови, візуальних, жестових та просторових режимів. Подкасти також певною мірою можна зарахувати до цієї класифікації мультимодальних текстів, так як вони поєднують у собі комбінацію усної мови та аудіо. *Живі мультимодальні тексти* включають танці, вистави, усні оповідання та презентації. Зміст передається за допомогою комбінацій різних режимів, таких як жестові, просторові, аудіо та усна мова. *Складні цифрові мультимодальні тексти* включають фільми з живими акторами, анімації, цифрові оповідання, веб-сторінки, трейлери книг, документальні фільми, музичні відео. Зміст передається за допомогою динамічних комбінацій різних режимів, таких як письмова та усна мова, візуальні (нерухомі та рухомі зображення), аудіо, жести (акторська гра) та просторові семіотичні ресурси. Для створення цих текстів також потрібні навички роботи з більш вдосконаленими технологіями цифрового спілкування. [13]

## 1.2. Комікс як вид мультимодального текстового простору

**1.2.1. Історія створення коміксу.** Комікс – це один із найбільш різносторонніх мультимодальних текстів, що існують в сучасному медіа-середовищі. Він представляє собою унікальну комбінацію слова та зображення, яка дозволяє створювати глибокі та виразні повідомлення. Комікси включають в себе не лише сюжетні ряди та персонажів, але й різноманітні мовленнєві та візуальні прийоми для досягнення своєї лінгвістичної та прагматичної мети.

Історія коміксів налічує кілька століть. Перші подібні форми зображення та тексту з'явилися ще в середньовіччі, коли церковні храми були прикрашені ілюстраціями, що розповідали релігійні історії. Однак сучасний комікс як самостійний жанр сформувався у 19-ому столітті, коли в газетах і журналах стали друкувати коміксні стрічки. Початкові комікси виникли з європейської політичної карикатури, позичаючи з неї багато елементів, зокрема, бульбашки діалогів. У сучасному світі ідея коміксу вперше отримала визнання в США наприкінці 19 століття і спочатку була виключно розважальним жанром. Тому їй була приписана назва «комікс», що перекладається як смішний чи комічний. Сюжети були простими та примітивними, і, зазвичай, комікси друкувались у невисокоякісних виданнях. Це довгий час пошкоджувало репутацію коміксів. Однак лише недавно цей жанр отримав визнання та більш високі оцінки, які не викликають неприязнь серед художників та авторів [12].

Комікс як мистецький жанр має спільні риси з трьома видами мистецтва: літературою, живописом і кіно. Зокрема, його схожість із кіно демонструється численними кіноадаптаціями коміксів, і деякі вже називають це явище кінокоміксом. Сучасний статус коміксів значно підвищився, що призвело до виникнення нових термінів для опису цього жанру.

В 1930-х роках в Англії виникла індустрія коміксів, яка мала певні схожості з сучасним форматом. Комікси того часу, такі як *The Beano* та *The*

Dandy, видавалися в DC Thomson і стали надзвичайно популярними в британському суспільстві [16]. Ця популярність пояснюється тим, що ці два комікси були єдиною розвагою, доступною дітям.

На початку 1930-х років стрічки коміксів у газетах все ще були домінуючими у коміксовій індустрії. Хоча їх перевидавали у форматі книги, вони ще не мали остаточного періодичного журнального формату. Ці комікси часто мали розмір таблоїду (півсторінки) з картонними обкладинками, або були окремими блоками на сторінках коміксу, як, наприклад, у Big Little Books. [12] Незважаючи на минулі десятиліття, комікси все ще не мали звичного нам сьогодні вигляду.

В Америці народилися комікси про супергероїв, а їхні творці впровадили ці персонажі в унікальний світ, який часто відзеркалював "Американську мрію". Ці історії оберталися навколо героїв, таких як Супермен та Капітан Америка, які не просто були видатними особистостями, але і символізували більше: надію на краще життя, віру у те, що можна досягти успіху за важкої праці, ідею, що кожна людина може змінити світ [46].

Здебільшого комікси у широкого кола споживачів інформації асоціюються з супергероями. У червні 1938 року DC Comics випустили Action Comics № 1, де вперше з'явився Супермен, робота Джеррі Сігела та Джо Шустера. Цей випуск відзначив початок Золотої епохи коміксів і встановив новий стандарт для жанру супергероя. В той же рік DC Comics також представили Detective Comics #27, де перший раз був представлений персонаж Бетмена. [12]. Популярність Супермена призвела до швидкого розширення жанру супергероїв, особливо під час Другої світової війни. Це відобразалося у великій кількості нових персонажів, таких як The Flash, Hawkman, The Spectre та Hourman, які з'явилися в DC Comics. У 1941 році Джо Саймон і Джек Кірбі створили Капітана Америку для Marvel Comics: патріотичного героя США, який відважно воював у Другій світовій війні. [12]. Капітан Америка

став втіленням американського громадянина, який захищав цінності країни та її суспільства.

Комікси є не лише формою розваги, але і потужним засобом комунікації та виразу ідеї. Нині комікси мають надзвичайно широкий спектр тематики: від розважальних історій до тих, які піднімають суттєві проблеми історії та філософії. Жанр адаптувався до різних культурних особливостей та країн та розгалужився у найрізноманітніші форми. Вони можуть бути використані для висловлення політичних поглядів, викладення соціальних питань, освітлення історичних подій або для навчання.

**1.2.2. Поняття «комікс».** Майк Чин якось пожартував, що немає кращого способу розпочати суперечку між двома дослідниками, як спитати у них, що ж таке комікс. [6] Попри численні дослідження, на жаль, не існує точного та вичерпного визначення поняття коміксу. Дослівно *comix* – це смішний, кумедний. Кембриджський словник стверджує, що комікс – це журнал або книга, що містить набір історій, розповіданих у малюнках з невеликою кількістю тексту [4].

Основним вважається визначення видатного дослідника коміксів Уїла Айснера, який стверджував, що комікс (або послідовне мистецтво) - це систематизоване зображення та текст, організоване у специфічній формі з виразною або наративною метою [16, с. 28]. Скотт Макклауд у своїй книзі «Розуміння коміксу» порівнює комікс з кінематографом, стверджуючи, що, якщо сповільнити фільм і розібрати його на кадри, він нагадуватиме цей вид мистецтва. Він визначає комікс як "графічні та інші зображення, розміщені поруч у продуманій послідовності з метою передачі інформації та/або отримання естетичного задоволення" [37]. Відзначається, що таке визначення Макклауда значуще ґрунтується на визначенні У. Айснера, який розглядає комікс як "особливу організацію зображень і тексту для вираження певної ідеї або для розповіді". Айснер відзначає тісне переплетіння літератури і

візуального мистецтва у коміксі, де взаємодіють правила тексту (стилістичні, граматичні, орфографічні тощо) та образотворчого мистецтва (тінь, світлотінь, симетрія, перспектива, форма тощо) [16, с. 8].

Стосовно зображень та вербальних конструкцій, комікси, за визначенням С. Форсвілля, представляють собою засіб вираження ідей за допомогою зображень, які часто поєднуються з текстом або іншою візуальною інформацією. Зазвичай комікси складаються з послідовності панелей, на яких розташовані зображення [18]. Д. Ольшанський описує комікс як послідовність пов'язаних спільним сюжетом малюнків із текстовим супроводом, розглядаючи його як розважальний жанр, збудований на основі відповідного ланцюжка малюнків. Форма і вплив коміксу на сприйняття схожі на ілюстрації, і він часто представляє собою синтез текстової та художньої графіки. Цей фактор дозволяє вважати комікс окремим жанром, побудованим на перетині мистецтва і літератури [79, с. 37].

С. Підопригора розглядає комікс як сукупність мотивуючих знаків, образів і символів, які творять значення різними способами і формують код, який читач повинен інтерпретувати [80]. Це гібридне поєднання слів і зображень має дві розповідні композиції - одну словесну і одну візуальну. Рух коміксів в часі відбувається через простір сторінки, використовуючи прогресивний контраст між присутністю та відсутністю: панелі з зображеннями чергуються з порожнім простором. [39]

Дослідник К. Кайндл у своїй статті «Комікс у перекладі» вказав, що відсутність єдності у твердженнях може бути пов'язано з різноманіттям жанрів (від наукової фантастики до філософії), розмаїттям цільової аудиторії та різними місцями публікації (газети, журнали, інтернет тощо) [27]. За його висновками, ці труднощі виникають при спробах надати повне визначення коміксу.

Ми ж, проаналізувавши численні роботи вітчизняних та зарубіжних дослідників-коміксистів, визначаємо комікс як унікальну вербальну розповідь

у оболонці невербального, яка поєднує в собі риси літератури, кінематографу та образотворчого мистецтва.

**1.2.3. Форма коміксу та його особливості.** Основним елементом будь-якого коміксу є кадр або панель, де поєднуються текст та малюнок. Кадри розміщені послідовно, що дозволяє читачеві не просто переживати історію або події крок за кроком, а й самому брати участь у її створенні – немає чітких правил читання коміксів, кожен може робити це по-різному: знизу вгору, від великих деталей до дрібних, справа наліво або зліва направо – в залежності яка деталь першою приверне увагу читача. Кожна панель може містити діалоги персонажів, монологи, описи подій або будь-яку іншу форму тексту, яка надає певну інформацію [37].

Комікси використовують комбінацію мовленнєвих та візуальних елементів для розповіді історії чи передачі повідомлення. Мовленнєві елементи включають в себе діалоги, бульбашки з текстом, фрейми та заголовки, в той час як візуальні елементи включають малюнки персонажів, фони, анімацію, а також використання кольору та композиції для створення настрою та ефекту [70].

С. Макклауд [37] та У. Айснер [16] відзначають, що «послідовне мистецтво» є неперевершеною особливістю коміксів. Комікси представляють собою форму візуального мистецтва, де зображення зазвичай поєднані з текстом (у вигляді текстових хмар або наративних блоків). Дж. Канненберг [29, р. 183] розглядає картинки в коміксах як візуальну оповідь, а слова – текстову оповідь. Комікс об'єднує обидві форми оповідання, розглядаючи їх як рівноправні способи подання інформації.

Основними характеристиками коміксу є: 1. поєднання слів і зображень; 2. розміщення зображень у блоках або фрагментах, які графічно відділяються один від одного; 3) наявність таких елементів [43, р. 7–10]

Комбінація зображень і тексту у коміксах не є їхньою унікальною особливістю; це скоріше спосіб, яким ці компоненти взаємодіють один з одним [48, р. 5]. Саме в упорядкуванні фрагментів у конкретній послідовності полягає відмінність коміксу від мультфільму, де кожен фрагмент вимагає окремого кадру.

У межах коміксу графічні складові можуть розташовуватися в текстових бульках. Це також спостерігається за межами текстових бульок, де візуальні елементи, такі як символи чи інші графічні компоненти, можуть набувати характеристик, які зазвичай притаманні вербальним виразам. Ще однією особливістю структури коміксу є аудіальний канал передачі звуку, коли графічні елементи можуть відобразити різні звуки, такі як шум, тріск, вибух і так далі. [68]

Комікси також відомі своєю здатністю використовувати різні стилізації та ефекти, щоб передати настрій чи підкреслити певні аспекти історії. Наприклад, використання чорно-білих кадрів може створити драматичний ефект, тоді як яскраві кольори можуть надати тексту легкості та веселощів.

Комікси, завдяки своїй багатогранності та можливостям виразу, залишаються важливим елементом мультимодального текстового простору, що продовжує розвиватися та адаптуватися до вимог сучасного суспільства та культурних потреб.

Отже, в коміксах створюється особливий мультимодальний простір, в якому мовленнєві та візуальні елементи співіснують і взаємодіють, доповнюючи один одного для досягнення певної мети, будь то розповідь історії, вираз ідеї, передача емоцій або навіть політичний коментар. Така сполученість різних мовленнєвих і візуальних засобів робить комікси мультимодальними текстами, що відкривають широкі можливості для творчості та сприйняття.



### 1.3. Особливості створення мультимодального текстового простору

Створення мультимодального текстового простору, особливо у контексті коміксів, є складним процесом, який вимагає обов'язкового врахування численних різних факторів.

Новий етап у дослідженні мультимодальності пов'язаний із використанням передових технологій у комунікації. Найбільш виразно мультимодальні засоби спостерігаються у візуально-графічних текстах, зокрема у коміксах англійською мовою. Мультимодальний текст розглядається як складне утворення, яке включає різні семіотичні системи, особливо взаємодію між словесними і візуальними елементами. Підхід мультимодальності розглядає комунікацію як явище, що визначається як мовними, так і позамовними чинниками [57, с. 10].

Різні семіотичні системи можуть сприйматися по-різному, оскільки їх використання автором може переплітатися. Ці системи взаємодіють між собою, формують концепції та впорядковують структуру тексту. Комікс, як мультимодальний візуально-графічний текст, включає як вербальні, так і візуальні компоненти, які утворюють єдину цілісність і спрямовані на прагматичний вплив на читача.

Творці коміксів порівнюють процес створення коміксів з мовним процесом. Наприклад, Джек Кірбі, визнаний майстер американських коміксів, стверджував, що він весь час пише свої історії у формі малюнків [31]. Також творець японських коміксів, Осаму Тедзука, висловлював, що комікси це не просто картинки, але спеціальний тип символів, якими він розповідає історії [44].

Комікси будуються на основі послідовних кадрів або панелей, які розміщені один за одним. Ця послідовність створює мультимодальну структуру, де кожен кадр взаємодіє з попереднім та наступним для розповіді історії. Читач переходить від одного кадру до іншого, отримуючи нову інформацію [51].

Хоча комікси не є мовою в справжньому розумінні, вони передаються візуальною мовою, аналогічно тому, як журнали чи романи можуть бути написані англійською чи іншою мовою. Це робить комікси унікальними, оскільки вони складаються з двох мов - вербальної та візуальної - схоже на те, як мультимодальність людського виразу виражається через жести [7].

**1.3.1. Стадії створення коміксу.** Створення коміксу – це складний і творчий процес, який включає в себе кілька послідовних кроків. Щодо стадій створення коміксів, відомий дослідник-коміксиєст Скотт Маклауд [37] виділяє такі кроки у створенні мальовисів:

1. Необхідно вирішити, який формат буде застосовано при створенні коміксу; це є першим і важливим кроком. Це може включати в себе вибір паперового формату, цифрового виготовлення, розміру сторінок та роздільної здатності для цифрових коміксів.
2. Кожен комікс має свій власний візуальний стиль, який визначається художником. Він може бути реалістичним, карикатурним, абстрактним чи іншим, залежно від специфіки історії та цілей автора, тож важливо визначитися зі стилем.
3. Написання сценарію і діалогів є ключовою частиною створення коміксу. Сценарій визначає порядок подій, місця дії, характери персонажів і діалоги між ними. Чіткий сценарій допомагає забезпечити логічний розвиток історії.
4. Кадри (панелі) в коміксі визначають, які моменти зі сценарію будуть відображені на кожній сторінці. Художник повинен розташувати кадри так, щоб максимально ефективно розкрити сюжет і виразно передати емоції персонажів. Композиція та розташування кадрів грають важливу роль у сприйнятті коміксу.
5. Далі необхідно відобразити персонажів та об'єкти. Вони повинні бути консистентними та виразними. Деталі візуального представлення персонажів можуть грати важливу роль у їхньому розвитку і виразності.

6. Наступним етапом є розміщення текстових бульбашок для діалогів, вибір шрифтів та інших деталей і вміщення тексту в бульки. На сторіці уже все має бути збалансовано: і текст, і зображення. Важливо збалансувати вербальний і візуальний зміст у коміксі так, щоб обидва компоненти взаємодоповнювали один одного і спільно створювали повну історію

7. Колорування роботи.

8. Фінальна вичитка та правки редакторів.

Крім того, на думку Макклауда, важливим етапом є, щоб перший кадр відобразив оточення, оскільки він визначає настрій оповіді та створює загальний тон, це по-перше. По-друге, дослідник зазначає, що необхідно використовувати різні типи кадрів та панелей для передачі атмосфери та інформації. Розмір та кількість панелей повинні відповідати важливості подій. Наприклад, великі панелі можна використовувати для значущих моментів, а короткі та високі - для швидких дій чи діалогів. По-третє, важливо не перевищувати кількість шести кадрів на сторінку, щоб уникнути перенасичення інформацією та зберегти інтерес читача [37, р.46].

Загальновідомим є факт, що комікс слід читати зліва направо, відповідно до напрямку погляду та руху головного героя; тож Макклауд зазначає, що різноманітність ракурсів та положення камери надає динаміки сценам. Зміна ракурсів та планів додає динаміки навіть у повільних моментах і допомагає уникнути втоми читача. Крім того, не потрібно використовувати однаковий ракурс для кожного кадру [37, р.63]. Важливо змінювати точки зору та кути та положення персонажів під час діалогів, щоб зробити оповідь цікавішою та динамічнішою.

Закінчення сторінки або номера у коміксі відзначається так званим «гаком» або «каліфхенгером». Це може бути нерозв'язане питання чи незавершена подія, що заохочує читача перевернути сторінку або ж купити наступний випуск коміксу, прагнучи знайти відповідь. Остання панель повинна викликати у глядача запитання: «Що відбудеться потім?». Навіть,

здавалося б, невеличкий момент може бути ключовим для утримання уваги читача, адже він сприяє безперервному читанню та підсилює враження від історії. [88, с.56]

Крім того, як зазначає Скотт Макклауд, однією з важливих складових правил у коміксах є композиція. Це мистецтво керування увагою читача, де об'єкти розміщуються та організовуються так, щоб погляд легко переходив по зображенню, виокремлюючи ключові деталі. Іншими словами, це вміння розміщувати предмети в кадрі так, щоб у глядача склалася єдність картини. Композиція складається з фону та «плям». Правильна композиція передбачає наявність темних частин на світлому тлі або, навпаки, світлих областей на темному тлі [37, р.67].

Створення мультимодального текстового простору в коміксах – це творчий і складний процес, який вимагає обдуманості та професійного вміння. Ключовою метою є створення історії, яка захоплює читача і ефективно використовує взаємодію між вербальним і візуальним, щоб передати повну глибину сюжету і емоцій. Крім того, над створенням коміксу працює не один письменник, а мінімум п'ятеро людей: сценарист, художник, редактор, комп'ютерний верстальник та колорист.

### **1.3.2. Взаємодія вербального та невербального складників.**

Мультимодальний підхід до аналізу тексту базується на розгляді різних візуальних елементів як необхідних складових тексту, а не лише як зовнішній декор. У деяких текстах письмова частина виграє домінуючу роль, тоді як у інших текстах вона може бути менш значущою або взагалі відсутньою [25]. Вибір автором і його наміри у створенні мультимодального тексту визначають обсяг вербальної або візуальної складової.

Взаємодія вербального (мовленнєвого) та невербального (візуального) компонентів в коміксах є ключовою для створення багатозарового текстового простору. Ця взаємодія дозволяє досягти ряду важливих цілей в коміксі. По-

перше, це сприяє розширенню смислового змісту, позаяк текстові елементи і зображення взаємодіють, щоб розширити смисловий спектр коміксу. Діалоги можуть доповнювати візуальний зміст, пояснюючи деталі, які можуть бути неповними або невиразними на малюнках. З іншого боку, зображення можуть додати емоційний зміст до висловлюваних думок та розмов.

По-друге, вербальні елементи допомагають створити контекст і атмосферу для сцени. Наприклад, описи у текстових бульбашках можуть розповісти читачам про місце подій, час та стан персонажів, покращуючи загальне розуміння історії. Також взаємодія вербальних і візуальних компонентів дозволяє побудувати виразні образи персонажів. Вирази обличчя, міміка, жести та пози допомагають передати їхні емоції і характер. Діалоги використовуються для розкриття внутрішніх міркувань персонажів, їхніх мотивів і взаємодій.

По-третє, в коміксах текстові та візуальні елементи допомагають встановити наративну структуру і темп історії. Розташування кадрів, шрифт та розмір текстових бульбашок, а також композиція малюнків визначають темп подій і розкриття сюжету. Кожна сторінка коміксу складається з прямокутних рамок, які називають блоками. Зазвичай на одній сторінці розташовано від шести до дев'яти таких блоків, кожен із яких містить статичний малюнок чи момент події. Текстова булька є ключовим елементом, який найбільше асоціюється з коміксами [10, р. 9]. Це місце, де зазвичай розташовується основна частина тексту. Текстові бульки зазвичай мають овальну форму, нагадуючи хмари, але можуть мати інші геометричні форми. Хвіст бульки, який вказує на персонажа часто представляє собою невелику лінію з загостреним кінцем. Функцію хвоста можна порівняти із виразами «він сказав» чи «він подумав» у прямій мові.

По-четверте, взаємодія вербального і візуального також дозволяє додати глибину і смисловий контекст історії. Зображення можуть мати символічне

значення або використовувати метафори для підкреслення теми або ідеї коміксу. Текст може додавати інтелектуальний і смисловий шар до сюжету.

Вербальні складові коміксів включають у себе слова, словосполучення, речення та тексти, які переносять інформацію. Ці мовні елементи є ключовими у комунікативних взаємодіях, оскільки вони передають основне значення фрагментів. Ці елементи можна знайти на фонетичному, лексичному, синтаксичному та текстовому рівнях у вигляді текстових бульок та нарративних блоків у коміксах. Наратив розташований у блоках написів до фрагментів або текстових бульках, що відділяють текстовий зміст від візуального зображення в текстовому просторі. У такому контексті вербальний компонент текстового простору коміксів виконує роль цілісної сутності комунікації між автором та читачем. [70]

Таким чином, взаємодія вербального та невербального компонентів у коміксах створює багатогранний та ефективний текстовий простір, що дозволяє досягати різноманітних літературних, художніх і комунікативних цілей.

#### **1.4. Проблематика перекладу мультимодального текстового простору**

Створення та переклад мультимодального текстового простору виявляється завданням із низкою складнощів. Перед авторами та перекладачами постають численні виклики, пов'язані із збереженням мультимодальності, ефективним сприйняттям, адаптацією до культурних особливостей та іншими факторами.

Переклад коміксів на інші мови є складним завданням через потребу врахувати як мовленнєві, так і візуальні аспекти тексту. Переклад коміксів на інші мови є складним завданням, оскільки він вимагає врахування як мовленнєвих, так і візуальних аспектів тексту. Перекладач повинен зберегти

смісл і структуру тексту, а також враховувати культурний контекст мови-мети.

Деякі вважають, що переклад – це проста справа, а особливо переклад коміксів, вважається малозначущим. Проте в даній галузі існує чимало труднощів, які суперечать цьому погляду. Графічні романи, на відміну від звичайних художніх книг, передають інформацію через ілюстрації, доповнені лаконічними фразами, які слід не просто перекласти, а адаптувати так, щоб передати їхній зміст українському читачеві.

Головною проблемою перекладу коміксів є саме те, що такі тексти – не звичайні, а мультимодальні, або ж креолізовані, згідно з Анісімовою [57]. Перед перекладачами постає нова проблема – текст знаходиться всередині бульки, яка є по-перше, обмеженою в розмірах, а, по-друге, ці бульки є частиною малюнків. Тому у перекладі коміксів беруть участь і художники та ілюстратори. Часто доводиться перемальовувати деякі картинки, щоб готовий твір виглядав добре. Власне кажучи, у цьому випадку переклад коміксів розглядається у аспекті локалізації. Саме Ф. Занеттін наполягає саме на тому, що переклад коміксів повинен бути саме адаптацією тексту та, інколи, зображень до потреб або звичаїв певного регіону [55]. Наприклад, у американських коміксах булька, у якій розміщено текст, зазвичай відображає емоційний стан героя – пряму, спокійну мову розміщено у овалі; булька стає зубчастою у разі роздратування героя; шепіт – це булька із штрихпунктирним контуром; а думки розміщуються взагалі у хмаринці. У японській манзі ж булька у вигляді хмаринки – це шепіт. Саме про це говорив Занеттін, який у своїй роботі спирався на працю Роти [42], що визначив два напрямки перекладу коміксів – форенізацію і доместикацію.

Форенізація – це прямий переклад зі збереженням особливостей вихідної мови та мовлення, а також побуту на звичаїв народу, з чиеї мови здійснюється переклад. Ця стратегія використовується у країнах, де комікси – це звична річ, і читачі здатні оцінити художню цінність такого твору.

Доместикація – це, навпаки, адаптація перекладу до мови на яку здійснюється переклад. Це здійснюється з культурною ціллю «одомашнити» текст. У випадку доместикації текст нерідко піддається культурній та політичній цензурі [42].

Переклад коміксів не обмежується лише вербальною мовою, оскільки часто модифікуються й візуальні компоненти. Суворою реальністю є те, що ретушування картинок, наприклад, для видалення чи перемалювання непотрібних елементів або зміни розміру та форми бульок, вимагає додаткових витрат для видавців, і комерційні облікові записи, зазвичай, мають вагу, особливо, що стосується "популярних" коміксів. Однак можуть втрутитися інші соціальні фактори, які виправдовують такі витрати, наприклад, загальноприйняті конвенції коміксів у країні чи регіоні, пряма чи непряма цензура, чи специфічні культурні та/або рекламні стратегії [55]. Крім того, сучасні технології змінили спосіб виготовлення коміксів, особливо перекладених коміксів. Традиційно перекладач надавав видавцеві друкований переклад вербального вмісту, який потім переглядала внутрішній редактор і передавав літератору. Після того, як оригінальний текст стирався з текстових бульок на плівках за допомогою бритви, літератор вручну писав переклад у порожніх бульках перед тим, як плівки відправлялися на друк. Сьогодні переклад отримують у вигляді текстового файлу, і літерування, як правило, виконується за допомогою графічної програми, стираючи оригінальний текст та імпортуючи перекладені діалоги в область бульок на графічному файлі за допомогою комп'ютерної програми. При потребі оригінальні рукописні символи можуть бути відскановані і використані як шрифти у перекладеному коміксі, а діалоги можуть бути "зменшені" для поміщення їх у бульки. Це стосується не лише літерування, але й інших графічних адаптацій, пов'язаних із ретушуванням картинок, які стали простішими та менш витратними завдяки комп'ютерній техніці [15]. Крім того, модифікації, які передбачають зміну формату публікації, використання кольорів, розміщення сторінок, композицію



панелей і т.д., можуть навіть зекономити витрати, як це відбувається, наприклад, коли комікс, який спочатку був надрукований у кольорі, виходить у світ чорно-білим [26], чи коли перекладений текст набирається на комп'ютері, а не пишеться вручну [55].

Забезпечення ефективного сприйняття та споживання мультимодальних текстів є важливим завданням для створення та перекладу таких текстів. Основною метою є зробити мультимодальний текст доступним та зрозумілим для аудиторії без зайвих труднощів та перешкод.

**1.4.1. Збереження мультимодальності.** Збереження мультимодальності є одним із ключових викликів у процесі створення та перекладу мультимодального текстового простору. Мультимодальні тексти об'єднують в собі різні мовні та немовні елементи для створення багатосарового змісту, і втрата будь-якого з цих елементів може призвести до втрати частини інформації та сутність тексту.

Один з головних викликів полягає у тому, як зберегти інтегральність тексту під час перекладу. Перекладачі повинні бути уважні до кожного компонента тексту та здатні відтворити його в перекладі. Наприклад, у коміксах текстові області, які зазвичай містять діалоги персонажів, повинні бути перекладені так, щоб передати смисловий зміст та стиль мови персонажів. Усі ці аспекти створюють складну задачу для перекладачів та вимагають глибокого розуміння як культур мови оригіналу, так і культур мови перекладу, аби забезпечити максимальне збереження мультимодальності текстового простору.

Потрбіно відзначити, що в коміксах існують моменти, які будуть зрозумілі лише тим, хто володіє мовою оригіналу. Наприклад, жарти, пов'язані з політикою, історією, шоу-бізнесом тощо. Якщо перекладати такі моменти дослівно, аудиторія мови, на яку ведеться переклад, може не усвідомити справжнього сенсу жарту, що може вплинути на загальну оцінку роботи і

втрату інтересу. Іншими словами, деякі читачі розумітимуть суть і вважатимуть книгу цікавою, а інші вважатимуть її нецікавою і автора – не вартим уваги. Завдання перекладача у такому разі – відібрати та використовувати лексичний матеріал так, щоб максимально точно передати оригінальний зміст твору. Проблема в тому, що іноді перекладачі адаптують абсолютно все, навіть ті моменти, які для аудиторії мови перекладу можуть бути зрозумілі. Це може повністю змінити ідею оригіналу. Таким чином, важливо відповідально підходити до процесу передачі оригінального змісту мовою перекладу.

По-друге, під час перекладу мультимодальних текстів, а саме коміксів, виникає ряд певних технічних обмежень. Вони пов'язані з обмеженим простором текстової бульки [42]. У самому тексті доступно небагато місця, тому під час перекладу доводиться максимально економити місце. Іноді виникає ситуація, коли текст перекладу виявляється вдвічі більшим за оригінальний текст. Завжди рекомендується дотримуватися оригінального розміру речень. Якщо виявляється, що скоротити текст неможливо, то необхідно звертатися до графічних дизайнерів для допомоги у розташуванні тексту так, щоб він гармонійно вписувався в комікс і не перекривав важливі деталі. Один із найпростіших методів для цього – зменшення шрифту. Тобто, головне завдання перекладача – зробити висловлювання коротким і інформативним, не втрачаючи при цьому суть та ідею.

Широко розповсюдженою є ситуація, коли текст є інтегрованим у частину зображення. Для прикладу, це може бути напис на стіні або ж звуконаслідування. У такому випадку, знову ж таки, при перекладі необхідно скористатися послугами не тільки перекладача, а й графічного дизайнера.

**1.4.2. Локалізація коміксів.** Переклад коміксів може також розглядатися в ключі локалізації. Локалізація - це процес адаптації програмного чи іншого продукту для використання в конкретному регіоні чи

мовній групі. Цей процес включає в себе не лише переклад текстів на інші мови, але і врахування культурних особливостей, місцевих норм та стандартів, а також інших факторів, що можуть впливати на сприйняття продукту користувачами в конкретному контексті [34]. У випадку літературного або мультимедійного контенту, локалізація також включає в себе адаптацію не лише мовного змісту, але й інших аспектів, таких як валюта, одиниці вимірювання, вікові та культурні відмінності, щоб забезпечити, що продукт буде сприйнятий і зрозумілий цільовою аудиторією в конкретному регіоні чи мовному середовищі.

Вчені провели численні дослідження, спрямовані на вивчення природи локалізації та її основних рис. Однією з найбільш використовуваних визначень є формулювання Лари Пітерс [41], яка, в рамках свого дослідження, визначає локалізацію як процес адаптації вмісту, товарів та послуг для конкретних місцевих ринків. Це визначення підкреслює, що локалізація не обмежується лише перекладом текстів. Відмінною рисою локалізації є її здатність враховувати різноманітні аспекти, такі як адаптація зображень чи кольорів, форматування, інтерфейсу користувача, дизайну, а навіть методів оплати. Локалізаційна асоціація LISA визначає локалізацію (аббревіатура від англ. "localization", 110n) як процес модифікації товарів чи послуг з урахуванням культурних відмінностей на різних ринках [34, с. 11].

Зазвичай поняття локалізації відноситься до індустрії відеоігор, проте це ж поняття можна застосувати і до коміксів. Це означає, що перекладачаві необхідно звертати увагу не тільки на текст у бульках і виконувати доречний переклад у відповідності до культурних реалій вихідної мови, а й перекладати текст поза бульками: наприклад, напис на футболці персонажа, напис на стіні або ж просто дрібничка. Професійний перекладач, особливо той, хто вміє працювати з мультимодальними текстами, розуміє, що у перекладі коміксів дрібниць не буває.

Цей момент дуже влучно пояснює Ульріх Прьофрок, німецький перекладач-коміксист. Він зазначає, що досвідчений перекладач коміксів повинен мати глибоке розуміння розмовної мови, бути орієнтованим в поп-культурі та здатним розгадувати жанрово-специфічні контексти. У випадках, коли домінує діалоговий стиль, перекладачові часто доводиться відхилятися від оригіналу. Після прочитання коміксу у читача повинне скластися враження, що переклад звучить природно і автентично. Проте багато зв'язків із повсякденною культурою країни оригіналу невід'ємно втрачаються, і цього ніяк не уникнути. [78]

Адаптація до культурних особливостей є важливим аспектом створення та перекладу мультимодального текстового простору. Мультимодальні тексти можуть містити елементи, які мають значення або асоціації, специфічні для певної культури. У процесі перекладу важливо зрозуміти ці культурні особливості та адаптувати їх для цільової аудиторії.

При перекладі тексту з однієї культури в іншу, перекладач повинен враховувати культурні відмінності у сприйнятті символіки та образів. Наприклад, колірова символіка може мати різне значення в різних культурах. Так, червоний колір може символізувати щось позитивне в одній культурі, а в іншій – негативне або агресивне. Адаптація до культурних особливостей також включає в себе адаптацію графічних елементів, таких як символи, жести та образи, до культурного сприйняття цільової аудиторії. Це може включати в себе заміну або модифікацію графічних елементів, щоб вони були більш зрозумілими та прийнятними для нової культурної групи [24].

Інтерпретація візуальних знаків читачами перекладеного коміксу залежить не тільки від можливих змін (ретушування чи видалення) частини малюнка, але й від «типографічних» змін, таких як ті, що стосуються формату (наприклад, літерування, кольори, напрямок читання тощо). Наприклад, хоча перші манги, які були опубліковані на Заході, були «зміщені» для відповідності західним звичаям читання, більшість з них тепер надруковані у

вихідному напрямку з права наліво [42]. Зображення не є симетричними, і розташування мас тіла на панелі впливає на їх інтерпретацію, яка часто є культурно-специфічною. Наприклад, в західній фігуративній традиції рух сприймається як плинний і легкий, якщо йде зліва направо, і важкий, якщо йде в протилежному напрямку, у японській фігуративній традиції все це відбувається навпаки [44]. Таким чином, "читання" зображень у "оригінальному" напрямку (зправа наліво) не тільки суперечить напрямку читання слів (зліва направо), але також змінює сприйняття потоку подій, що зображено.

Перекладач повинен враховувати символіку, аллюзії та графічні елементи, які можуть мати різне значення в різних культурах, і адаптувати їх для сприйняття цільової аудиторії.

Отже, забезпечення ефективного споживання мультимодального текстового простору вимагає від авторів та перекладачів ретельного розгляду всіх аспектів організації та представлення тексту з метою максимального розуміння та комфорту для аудиторії.

Переклад коміксів відрізняється від звичайного перекладу не лише тим, що слова існують поруч із невербальними системами, але й тим, що вербальна мова у коміксах є лише частиною - іноді єдиною видимою частиною (тобто явним перекладом) - того, що перекладається. З описової точки зору, хоча аналіз може бути зосереджений лише на перекладі вербальної складової, він не може обійтися без вивчення того, як слова взаємодіють з малюнками у спільній конструкції значення.

## **Висновки до розділу 1**

Текстовий простір – це віртуальне або фізичне оточення, в якому розміщуються різні мовні та немовні елементи тексту. Він охоплює все, що може бути сприйнято як частина тексту, включаючи слова, фрази, речення, абзаци, а також графічні та візуальні компоненти.

Модальність - це ознака, що визначає якість людських відчуттів. Мультимодальність – це сукупність модальностей (зображення, аудіо, текст, тактильні відчуття) в одне ціле. Поняття «мультимодальний текст» визначається як текст, що включає в себе різні мовні та немовні ресурси для передачі інформації. Це означає, що мультимодальні тексти не обмежуються лише писемним текстом, але використовують різноманітні засоби виразності. Усі ці компоненти співіснують та взаємодіють, створюючи складні текстові простори.

Попри численні дослідження, не існує єдиного визначення поняття коміксу. Проаналізувавши численні роботи фахівців у цій сфері, ми визначаємо комікс як унікальну вербальну розповідь у оболонці невербального, яка поєднує в собі риси літератури, кінематографу та образотворчого мистецтва.

Комікси можна віднести до мультимодального текстового простору через свою унікальну природу, яка об'єднує різні мовленнєві та візуальні засоби спілкування в єдиному носії інформації та не може існувати один без одного. Вони об'єднують в собі два головних способи передачі інформації – вербальний і невербальний. Кожен кадр коміксу містить як мовленнєві елементи (діалоги, бульбашки з текстом), так і візуальні елементи (малюнки персонажів, фони, об'єкти). Ця комбінація дозволяє коміксам розповідати історію і виражати ідеї не лише за допомогою слів, а й за допомогою образів, композиції, кольору тощо.

Хоча комікси не є мовою в справжньому розумінні, вони передаються візуальною мовою, аналогічно тому, як журнали чи романи можуть бути написані англійською чи іншою мовою. Створення таких текстів вимагає спільної праці мінімум п'яти різних професіоналів.

Переклад таких текстів теж вимагає чималих зусиль не лише перекладача. Текст часто є частиною зображення, тому необхідно вдаватися до послуг і графічного дизайнера. Під час перекладу професіонал може

стикатися з такими труднощами, як збереження смислу і структури тексту; врахування культурних особливостей. Стратегії перекладу коміксів включають в себе адаптацію тексту та зображень, а також заміну ідіом та культурних виразів для збереження змісту та виразності. Саме з цієї причини комікси можуть розглядатися і в плані не просто перекладу, а локалізації.

Основною проблемою є те, що переклад хоч і може бути зосереджений лише на вербальній складовій коміксу, він не може обійтися без врахування невербальної складової, позаяк вони творять спільне значення.

## РОЗДІЛ 2.

### ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ МУЛЬТМОДАЛЬНИХ ТЕКСТІВ

В сучасному інформаційному суспільстві мультимодальні тексти, які об'єднують в собі різноманітні засоби виразу, стають необхідністю для передачі багат шарової інформації. Переклад мультимодальних текстів визначається не лише словесним виразом, а й іншими елементами, такими як візуальні образи, відео- та аудіофрагменти, жестова мова та інші. Особливості перекладу в цьому контексті вимагають глибокого розуміння культурних, соціальних та технічних контекстів таких текстів.

#### 2.1 Фонетичні особливості

При аналізі фонетичного рівня важливо відзначити, що він не є основною складовою будь-якого тексту, проте відіграє ключову роль у передачі емоційного змісту тексту. Звуконаслідування, яке є невід'ємною частиною коміксів, використовується для вираження емоційних діалогів, бійок та інших ситуацій. Collins Dictionary подає таке визначення ономапоєї: «називання речі або дії за допомогою голосової імітації звуку, що асоціюється з нею (наприклад, дзижчання або шипіння). Ономапоєя може також стосуватися використання таких слів». [11] Дослідниця коміксів К. Хордок називає це явище «візуальними звуковими ефектами» та «саундтреком коміксів» [30, с. 160].

У англійській мові термін «ономапоєя» включає в себе всі звуконаслідувальні слова, не розділяючи їх на окремі категорії. Однак деякі дослідники змогли поділити їх на дві основні групи: «первинну ономапоєю», яка імітує фізіологічні звуки людини (наприклад, кашель, хрипіння) та «вторинну ономапоєю», яка відтворює звуки навколишнього середовища (наприклад, звуки тварин чи різні звуки, пов'язані з діями людини, такі як удар або стук у двері) [30]. Ці слова стають частиною зображень, і їхня форма,



колір, шрифт та розташування допомагають читачам уявити, наскільки гучним був звук та його джерело або пов'язані події.

Також необхідно зазначити, що 95% усіх ономатопей, які зустрічаються в коміксах, це ономатопея-оказіоналізми, тобто ті, які трапляються лише один раз за певних умов [45]. Досліджувані нами мультимодальні тексти є надзвичайно багатим на даний вид лексики.

Українські та англійські комікси можуть використовувати різні звуконаслідувальні вирази через різницю в культурних асоціаціях. Перекладач повинен враховувати, які звуки асоціюються з конкретними ситуаціями в культурі читачів. Зазвичай перекладачі послуговуються фонетичною еквівалентністю, або ж транслітеруванням.

Збереження фонетичної схожості звуконаслідувальних слів допомагає зберегти відтінок оригіналу. Однак важливо збалансувати це з можливістю легкості читання та розуміння тексту українським читачем. Звуконаслідувальні вирази можуть бути короткими та виразними. Український переклад повинен зберігати цю лаконічність, не втрачаючи при цьому якість передачі звукового образу.

Важливо враховувати, як звуконаслідувальні слова і фрази вписуються у структуру речення. Перекладач повинен підтримувати природний ритм та потік тексту. Проте тут з'являється нова складність: такі слова зазвичай є частиною зображень.

При аналізі англо-українських коміксів здебільшого ми спостерігаємо таку тенденцію, що при перекладі звуконаслідувальних одиниць перекладачі здебільшого вдаються до транслітерування – найпростішого прийому перекладу таких одиниць. У таблиці 2.1 наведемо кілька прикладів із нашої вибірки:

## Приклади з вибірки

1.	KRROOOMM! (звук приземлення гігантського персонажа)	KPPPUUMM!
2.	BWROOOOOOM! (звук вибуху)	БВРУУУУУМ!
3.	YAAPEEEEE! (крик болю)	ЯАААІІІ!
4.	FWOOSH! (звук спуску води із ємності)	ФВУУШ!
5.	SSSSSSSSS! (шипіння)	ССССССССС!
6.	ZZAAK! (звук прориву водогінної труби)	ЗЗЗАК!

Як бачимо, перекладач не лише просто транслітерує лексичні одиниці, а й старається дотримуватися подовження. Кількість букв у лексемі вказує на те, наскільки протяжним є звук, а її розташування на сторінці (зазвичай такі одиниці є частиною рисунка або панелі) вказує на те, наскільки голосним є звук. Для прикладу, порівняймо кілька прикладів англомовних та україномовних варіантів цього ж самого коміксу:



Рис. 2.1 Англійська ономаіопея



Рис. 2.2 Український переклад



Рис. 2.3 Англійська ономаіопея



Рис. 2.4 Український переклад

Як бачимо, на всіх чотирьох рисунках зображено одну і ту ж одиницю звуконаслідувальної лексики, яка позначає приземлення важкого об'єкта. Бачимо, що при перекладі було збережено оригінальне подовження. Найбільшою проблемою при її перекладі була технічна: необхідно не просто перекласти, а й перемалювати слово так, щоб воно було частиною рисунка, тож тут без допомоги художника та верстальника не обійтися.

Крім того, звуконаслідувальні вирази часто використовуються для створення гумору в коміксах. Перекладач повинен зберігати не лише фонетичний аспект, але й гумористичний потенціал, адаптуючи його до культурного контексту. У перекладі звуконаслідувальних виразів може бути місце для творчого підходу. Важливо знайти адекватні вирази, які відображають атмосферу коміксу та особливості персонажів. Деякі звуконаслідувальні вирази можуть мати аналоги в українській мові або вимагати специфічного перекладу для збереження смислу та ефекту. Щоб проілюструвати цей факт, наведемо ще кілька прикладів з того ж самого коміксу, де перекладач уже перекладав наявні звуконаслідувальні одиниці відповідно до контексту, в яких вони знаходяться:

Таблиця 2.2

## Приклади з вибірки

7.	THUNK! (звук, який почули персонажі всередині космічного корабля, коли на його дах приземлився персонаж)	ТУМЦ!
8.	КЛІК! (звук перезаряджання вогнепальної зброї)	КЛАК
9.	WRAKK! (звук падіння персонажа на метал)	ГРОХ!
10.	KLONG! (звук рикошету кулі від металу)	ДЗОНК!

Звуконаслідування в різних мовах можуть мати різні варіанти перекладу, оскільки вони базуються на фонетичних і емоційних асоціаціях мовців. Такі переклади мають за мету передати атмосферу або враження від звуку, тому іноді важко точно передати їхній сенс.

Переклад «THUNK» як «ТУМЦ» передає важкий, приглушений звук, проте не виглядає максимально доречним у даній ситуації. «КЛАК» відображає типовий звук перезаряджання зброї, ми з цим погоджуємося. «WRAKK» передано як «ГРОХ» і є відмінним вибором, оскільки передає важкість і гучність зіткнення. ДЗОНК в принципі може передати KLONG – воно справляє враження від важкого, великого металевого об'єкта, що відбиває кулю.

Хотіли б зазначити, що під час цього дослідження ми провели міні-експеримент, який, на нашу думку, допоміг би у ситуації з підбором кращого україномовного еквіваленту для тієї чи іншої ономатопеї. Виглядає він таким чином: орієнтуючись на контекст коміксу, необхідно якомога більш наближено до нього відтворити ситуацію, в якій виникає подібний звук у реальності. Наприклад, ми повністю погоджуємося із перекладом KLONG як ДЗОНК, тому що саме такий звук видає удар дрібного предмету об метал, а в коміксі – це звук рикошету кулі об метал. Щоправда, не можемо погодитися із вибором перекладу ТУМЦ для THUNK, тому що, на нашу думку, кращим звуком для передання приземлення важкого об'єкта був би ГУП. Крім того, ця ономатопея могла б передати звук будь-якого падіння персонажа, проте, на нашу думку, перекладачі вдаються до різноманіття задля того, щоб читачеві було цікавіше сприймати матеріал та не виникало запитань стосовно значення тієї чи іншої лексеми.

У таблиці 2.3 розглянемо ще кілька прикладів звуконаслідувань із вибірки:

Таблиця 2.3.

## Приклади з вибірки

11.	BANG! (звук пострілу)	БАХ!
12.	WHUMP! (глухий звук падіння)	ШБЕМЦ!
13.	CLAPCLAPCLAPCLAP (звук плескоти в долоні)	ПЛЕСКПЛЕСКПЛЕСКПЛЕСК
14.	YIKES! (зойк болю)	АЙ!

Бачимо, що тут перекладач теж зберігає подовження, проте трансліює звуконаслідувальну лексику з англійської на українську за допомогою україномовних відповідників. Так, наприклад, в англійській мові звук пострілу передається за допомогою такої комбінації, як BANG, проте для україномовного читача зрозумілішим буде вітчизняний відповідник БАХ, а не БЕНГ:

*Bang - to (cause something to) make a sudden very loud noise or noises; [4]*

*Bax - Звуконаслідування, що означає звук від удару, пострілу і т. ін. [56]*

Як бачимо, дефініції є зовсім схожими, а ось такого поняття як «бенг» український тлумачний словник взагалі не надає.

Номер 12, ономапоєя WHUMP, позначає глухий звук падіння. Згідно зі словником:

*whump - a blow; thump [40]*

Перекладач на її позначення українською використав таке лексему як ШБЕМЦ, яка звучить більш звично для українського читача. На нашу думку, також можна було й використати таке українське звуконаслідування як ГУП, яке навіть більш нагадує цей звук (якщо його промовити), проте ШБЕМЦ, на нашу думку, використано тому, що це додає комічності ситуації. У прикладах 13 та 14 бачимо ситуацію, аналогічну прикладові 11: підбір прямого відповідника в українській мові.

Усі ці вищезазначені аспекти вимагають від перекладача не лише знань мови, а й чуття до емоційного та культурного контексту, щоб успішно передати звукову картину тексту в українському варіанті.

Загалом, вибір конкретних слів для звуконаслідувань може бути суб'єктивним, і важливо обрати ті лексеми, які найкраще виражають задуманий звук в контексті ситуації.

Загалом статистика нашої вибірки така: серед 100 вибраних ономатопей із п'яти різножанрових коміксів 74% - це вторинна ономотопея; 26% - первинна; 84% усіх вибраних випадків – це ономотопея-оказіоналізми; у 59% випадків перекладач послуговувався транслітерацією при перекладі, у 41% випадків – літературним перекладом або ж адаптацією.

## **2.2 Лексичні особливості**

На своєму початковому етапі комікси вважалися призначеними для дітей через їхню спеціальну орієнтацію на легке сприйняття. Проте з часом стало очевидним, що основними прихильниками коміксів стали студенти. Зараз ситуація зазнала змін.

Існують комікси, спеціально створені для молоді. Література, схожа на дитячу, не лише буде непризначеною для розуміння, але й може мати негативний вплив. Тим не менше, існують комікси без обмеження за віком, що користуються популярністю по всьому світу, де більшість видань орієнтована на школярів. Точніше кажучи, лексика, що міститься на сторінках коміксу, залежить від цільової аудиторії та жанру.

Загалом, якщо аналізувати лексику в коміксах, слід відмітити, насамперед, її широкий діапазон: у коміксах можна знайти слова, що відносяться до різних стилів та галузей, залежно від сюжету, жанру та задуму автора. Незважаючи на це, в коміксах практично немає абстрактної лексики, оскільки вони мало включають абстрактно-філософські роздуми, хіба що ви тримаєте у руках комікс про філософію. Використана лексика завжди

пов'язана з конкретною подією і спрямована на опис дій, які ілюструються відповідним малюнком кадру.

Дехто з дослідників визначає градацію лексики залежно від рівня їхнього тону. Слова високого стилістичного тону, як правило, включають архаїзми, поетизми, книжково-літературну та офіційну лексику, а також професіоналізми. З іншого боку, слова зниженого стилістичного тону охоплюють колоквиалізми, сленгізми, неологізми та вульгаризми [84].

Ми ж у цьому дослідженні сприймаємо за «слова високого стилістичного тону» ті лексичні одиниці, які в словниках мають помітки "formal" і "literary". Нижче, у таблиці 2.4 наведені п'ять цікавих прикладів із нашої вибірки із коміксу «Династія М» авторства Бендіса та Койпела, перекладу Дениса Скорбатюка видавництва «Мальопус» [60,3]:

Таблиця 2.4

## Приклади з вибірки

15.	Now, is this not <b>preposterous</b> ...	Хіба ж це не абсурд...
16.	Fury himself has been <b>proclaimed</b> a traitor	самого Ф'юрі проголошено зрадником.
17.	we shall <b>prevail</b> .	ми переможемо.
18.	I was planning to take Javier into my <b>custody</b> ...	Я планував взяти Хав'єра під свою опіку...
19.	And now it is the <b>privilege</b> of the house of Magnus to present to you our special guests of honour for the evening...	Маємо велику честь представити вам наших славетних гостей...

Розглянемо ці приклади детальніше. Стосовно прикладу номер 15, перш за все, наведемо визначення поняття *preposterous* та *абсурд*:

*preposterous* (adj) – *very silly or stupid* [4]

*абсурд* (ім.) – *безглуздя, нісенітниця*. [56]

В даному випадку, перекладач використав перекладацький прийом синонімії, замінивши англійське формальне "preposterous" на українське нейтральне «абсурд», що передає подібний ступінь абсурдності чи неправдоподійності. Ба більше, було застосовано граматичну трансформацію, де прикметник в оригіналі було замінено іменником у вихідній мові.

Аналогічна ситуація відбувається в прикладах номер 16 та 17, де англійська формальна лексема була замінена нейтральною українською.

Іншу ситуацію демонструє приклад номер 18, де було застосовано перекладацький прийом еквівалентності. Перш за все розглянемо значення, які надає Кембриджський словник для слова *custody*:

*Custody – 1) the legal right or duty to care for someone or something, especially a child after its parents have separated or died; 2) (prison) the state of being kept in prison, especially while waiting to go to court for trial.* [4]

У даному випадку "into my custody" відтворено через використання виразу "під свою опіку", що дозволяє передати не просто фізичне обмеження волі людини, але й турботу про неї та відповідальність, що насправді й мається на увазі.

Приклад 19 демонструє трансформацію, яку виконує перекладач. Було використано перекладацький прийом формулювання висловлення, змінюючи структуру речення, а також вибираючи терміни, що відтворюють українську форму виразу, зокрема "велика честь" для "privilege" та "славетні гості" для "special guests of honour", для забезпечення виразності та стильності в українському контексті.

У таблиці 2.5 розглянемо ще кілька випадків вживання формальної та книжкової лексики.



## Приклади з вибірки

20.	I, however, have no such <b>compunctions</b> .	Але я такими речами не страждаю.
21.	I formally request the permission to proceed	Просимо офіційного дозволу на продовження операції.
22.	Super-skrull? <b>Incinerate</b> him.	Супер-скрулле? Спопели його.
23.	Send in a <b>purge</b> unit.	Пришліть сюди загін для ліквідації.
24.	They've <b>resolved</b> to make <b>amends</b> .	Вони вирішили відшкодувати завдані збитки

Спершу більш детально розглянемо приклад номер 20. Перш за все проконсультуємося зі словником, і ось яку дефініцію подає Оксфордський словник:

*Compunction – a feeling of guilt or moral scruple that prevents or follows the doing of something bad.* [4]

Найбільш влучним перекладом цього іменника є «докора», проте перекладач вирішив не перенасичувати речення зайвими членами речення (не треба забувати, що кожен сантиметр простору текстової бульки надзвичайно цінний). Перекладач вдався до заміни формальної лексеми нейтральною «речами» та до граматичної трансформації-спрощення. Проте навіть такий вибір лексеми дозволяє правильно виразити емотивне навантаження при перекладі.

Розглянемо приклад номер 21: *I formally request the permission to proceed*. Український перекладач використовує термін "офіційний" для "formally" з оригіналу. Такий вибір дозволяє передати ступінь формальності та офіційності запиту, що може бути важливим у визначеному контексті, у даному випадку - військовому. Додавання лексичної одиниці "офіційного" перед "дозволу" в

українському перекладі робить акцент на формальності та визначеності прохання. Це може бути важливим у ситуаціях, де необхідна легітимність та відповідність правилам та процедурам. Крім того, в українському перекладі використано оборот «просимо офіційного дозволу», що передає не тільки дію «просити» або «запитувати», а й вказує на урочистість та зобов'язання, що супроводжує це прохання. Це допомагає відтворити не лише лексичний, але й функціональний аспект мовлення.

Порядок слів у перекладі було змінено, але це дозволило зберегти логічну структуру висловлення та відтіненість оригіналу. Український переклад зазначає відразу «просимо офіційного дозволу», після чого вказується сама причина — «на продовження операції». Крім того, перекладач поширює переклад, вказуючи, що «просимо офіційного дозволу на продовження **операції**», тому що без цього уточнення читачеві, навіть незважаючи на контекст, було б незрозуміло, яке саме продовження хоче персонаж.

Розглянемо приклад 22. Тут присутня така лексема як *incinerate*:

*Incinerate – to burn something completely.* [11]

Оригінал речення містить в собі лексему *incinerate*, що означає спалити чи знищити вогнем. У відповідному українському перекладі використано експресивне «спопели» для акцентування на рішучості та вираженні суті оригіналу. Цей прийом допомагає передати не лише дію, а й настрій та емоції моменту в оригінальному тексті. Крім того, в речення з'являється авторський неологізм на позначення раси прибульців *skrull*, який було перекладено за допомогою транслітерації (*скрулл*), проте не в узгодженості з фонетичним звучанням */skral/*, тож, за усіма правилами, мало б бути «скралл».

Крім того, в українському перекладі цього речення було використано коротку та енергійну фразу «*Супер-скрулле? Спопели його*» для відтворення конкретності та рішучості оригіналу.

Розглянемо приклад 23. Тут при перекладі формальної лексеми *purge* перекладач вдається до вибору семантичного еквіваленту, замінюючи "purge unit" на «загін для ліквідації». Ось яку дефініцію надає Оксфордський словник:

*Purge – 1) rid (someone or something) of an unwanted quality, condition, or feeling; 2) remove (a group of people considered undesirable) from an organization or place in an abrupt or violent way. [40]*

Тобто лексема фактично означає «ліквідувати». Саме тому перекладач обирає формальний відповідник для передачі цієї фрази українською. Такий вибір допомагає передати сутність оригіналу та виразити необхідність втручання для ліквідації чогось. Український переклад також використовує терміни «загін» та «ліквідація» що відображає специфіку завдання та відзначає його важливість. Загін може вказувати на групу людей або техніку, спрямовану на вирішення конкретного завдання.

Також додавання прислівника «сюди» у фразі «Пришліть сюди загін для ліквідації» підкреслює напрямленість та уточненість місця втручання. Це вказує на терміновість та конкретність завдання. Український переклад враховує тон та стиль оригіналу, додавши до фрази «пришліть сюди загін для ліквідації» елементи офіційності та структурної виразності.

Наступним прикладом є 24. Тут є дві формальні лексеми: *resolved* та *make amends*. У цьому випадку, перекладач використав точний семантичний еквівалент, замінивши "*resolved*" на "*вирішили*" та "*make amends*" на "*відшкодувати завдані збитки*." Цей вибір допомагає передати не лише факт вирішення проблеми, але й конкретну дію, яку вони персонажі планують зробити. Дієслово «*вирішили*» вказує на рішучість та зобов'язання суб'єкта вирішити проблему. Це може підкреслити, що рішення прийнято з деяким ступенем вирішеності і наміру виправити ситуацію. Порядок слів у перекладі було змінено для того, щоб краще підтримати логічний потік української фрази. Замість простого повторення порядку слів, перекладач врахував

специфіку української мови та розташував слова так, щоб підкреслити дію та обставини.

Як вже було вказано раніше, комікси також часто мають розважальну функцію. Окрім яскравих та динамічних ілюстрацій, розмовна лексика, сленг і експресивні колоквиалізми грають значну роль у виконанні розважальної функції коміксу та забезпеченні цікавого дозвілля для читача. Ця мова відзначається лексикою зниженого стилістичного рівня, оскільки спрощена мова є зрозумілою для широкого аудиторійного кола. Крім того, в багатьох коміксах, включаючи вибраний нами графічний роман, який розгортається у вигаданих світах або в альтернативних історичних умовах, використання неологізмів та okazionalizmів є характерним. [88] Це, за висновком Ю.М. Скребнева, також вказує на слова зниженого тону через їхню новизну та нездатність швидко отримати прийняття в консервативно налаштованій мовній спільноті. [84] Саме тому у нашій вибірці вагому частку становить лексика зниженого стилістичного рівня. Розглянемо кілька прикладів із нашої вибірки у таблиці 2.6:

Таблиця 2.6

## Приклади з вибірки

25.	Wait. After “ <b>crash ship into bad guys</b> ”, there was a plan?	Чекай. А що, « <b>бабахнутися кораблем у поганців</b> » - це був не останній пункт плану?
26.	Answer me something, <b>egghead</b> ...	От скажи мені, <b>головастуку</b> ...
27.	--including <b>Chilly McHotpants</b> over here?	...разом з оцим <b>гарячим пиріжечком</b> ?

Розгляньмо детальніше приклад номер 25. Тут перекладач на українську використовує еквівалентний вираз "*бабахнутися кораблем у поганців*", щоб передати ідею "*crash ship into bad guys*". Це зберігає виразність та запитання щодо неочікуваності дій героїв. Використання виразу "*бабахнутися кораблем*

у поганців" є креативним підходом до перекладу фрази, що додає гумору та відображає специфічний стиль мовлення персонажа Дедпула. Також це є прикладом перекладу нейтрально забарвленої фрази стилістично забарвленою. «*Чекай*» на початку фрази акцентує на несподіваності та може вказувати на здивування чи невіру в те, що саме було частиною плану. Вираз "*це був не останній пункт плану?*" підкреслює саркастичний тон та іронію контексту. Український переклад враховує лексичні відтінки та стилістичні аспекти оригіналу, зберігаючи емоційний тон та додавши до нього кольору мовного вираження. Порядок слів у перекладі було змінено для того, щоб підтримати логічний потік та виразно передати іронію. Український переклад ставить акцент на останньому пункті плану, підкреслюючи його несподіваність.

Цікавим з точки зору лінгвістики є приклад номер 26. У цьому випадку перекладач використовує термін *головастик* як еквівалент до *egghead*. Обидва вирази є жаргонними та використовуються для висловлення невдячності чи сарказму в адресу когось, хто вважається вченим чи інтелектуалом:

*Egghead – a person, especially a man, who is very clever and interested only in studying and other mental activities* [40]

Український переклад зберігає стилістичну відтіненість оригіналу. Вживання фрази "*От скажи мені, головастику*" вказує на звернення з питанням та визначає тон, який може бути використаний у розмові. Крім того, вживання цього терміну створює конкретний образ та передає сутність жарту та зневажливий тон, який притаманний оригіналу. Додавання вигуку "*От*" перед "*скажи мені*" допомагає передати виразність та емоційний тон питання. Воно вказує на імперативність та невдячність виразу.

Розгляньмо приклад 27. Тут ми бачимо гру слів та персоніфікацію, проте перекладач надав перевагу уникнути прямого перекладу імені та замінити його жартом. Перш за все, згідно зі словником, *Hotpants* – це дуже короткі шорти для спекотної погоди [40]. Проте персонаж, який промовляє цю фразу, Дедпул,

є дуже дотепним та полюбляє всілякі жарти, саме тому він кепкує із персонажа, який може загорятися, що він «*Chilly McHotpants*». Як результат, кличка так і залишилася з цим персонажем. Це також є певним гумористичним елементом. А більш звичний для українського читача термін "гарячий піріжечок" є яскравим та позитивним виразом, який може викликати у читача усмішку. Він передає не тільки фізичний характер особи, але й додає легкості та гумору до висловлення.

У таблиці 2.7 наведено ще кілька прикладів:

Таблиця 2.7

Приклади з вибірки

28.	Aw, <b>crap</b> ...	От срань...
29.	...your jokes are gonna <b>fall flat</b> .	Ваші жарти будуть тупими і їх ніхто не оцінить.
30.	Let's <b>go waste</b> that <b>chucklehead</b> !	То треба завалити цього дурбала!

У прикладі номер 28, український перекладач використовує термін *срань* як еквівалент до *crap* щоб передати невдоволення, розчарування або обурення:

*Crap – 1. something of extremely poor quality; 2. an exclamation of alarm, anger, or annoyance. [40]*

Використання лексеми «срань» є неформальним і має сленговий відтінок, що відповідає стилістиці оригіналу. Це допомагає зберегти колорит та виразність висловлення. Використання терміну "срань" не тільки передає невдоволення, але також додає високий емоційний тон до висловлення, відповідно до тону оригіналу. Перекладач зберігає структуру оригіналу та використовує вигук «От» для відтворення інтонаційного акценту, що вказує на природню реакцію персонажа на щось неприємне чи несподіване.

Розгляньмо детальніше приклад номер 29. Тут перекладач вдається до підбору синонімічного еквівалента зниженого стилістичного тону: *jokes fall flat* – жарти будуть тупими. Ба більше, перекладач уточнює, що жарти «не оцінить ніхто». Використання виразу "будуть тупими" додає виразності і негативного відтінку, передаючи ідею про невдалість або нудьгу в жартах. Загальною метою перекладу є вірне відтворення інтенцій та емоцій автора оригіналу. У даному випадку переклад успішно впорався з цим завданням, забезпечуючи збереження сенсу, тону та виразності оригінального висловлення. На нашу думку, у даному випадку це євдалою стратегією перекладу для збереження стилістичного тону.

Насамкінець розгляньмо приклад номер 30. Тут було використано термін "завалити" як еквівалент до "waste" зі збереженням емоційного тону оригіналу. Обидва терміни мають негативне забарвлення та вказують на намір знищення чи поразки цієї особи. (словник) Крім того, авторський неологізм "дурбалай" використовується для передачі "chucklehead" та має жартівливий відтінок:

*chucklehead* – a stupid person; blockhead. [4]

Цей момент створює легкий жартівливий тон. Термін "дурбалай" враховує мовно-культурний контекст та надає перекладу відтінок, який може бути більш пристосованим до української аудиторії. Крім того, україномовна версія зберігає структурну відповідність оригіналу та використовує вигук «то» для передачі інтонаційного акценту та енергії.

Загалом статистика нашої вибірки така: серед 100 вибраних лексичних одиниць із п'яти різножанрових коміксів 55% - це нейтральна лексика, яка у більшості випадків перекладається таким же нейтральним відповідником; 35% - це лексика зниженого стилістичного тону (жаргонізми, вульгаризми, сленгізми тощо), які зазвичай перекладаються такими ж відповідниками в українській; і 10% - це лексика високого стилістичного тону (формальна лексика, книжкова лексика), яка перекладається нейтральними

відповідниками. Крім того, є одиничні випадки вживання спеціалізованої лексики, такої як військові або технічні терміни, які перекладаються прямими відповідниками.

### 2.3. Граматичні особливості

Комікс є яскравим прикладом діалогічного мовлення. Це втілюється за допомогою наявності вербальної і невербальної компоненти. У творах даного жанру відсутні описи, так як наявні зображення, і немає потреби затрачати текст на них [28]. Тут перекладач стикається із технічною складністю, тому перекладач повинен бути лаконічним та точним. Саме тому необхідно вдаватися до граматичних трансформацій при перекладі.

Перш за все, граматичні трансформації – це один з прийомів перекладу, що передбачає заміну структури речення, словосполучення або слова зі збереженням семантичної інформації [24, с. 189]. Таблиця 2.8 демонструє унікальний випадок із нашої вибірки:

Таблиця 2.8

#### Приклад із вибірки

31.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- It is silent.</li> <li>- What?</li> <li>- It's silent. You don't pronounce it.</li> <li>- That doesn't even makes sense.</li> <li>- To you, maybe...</li> <li>- I <b>am</b> you!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Воно не читається.</li> <li>- Чого?</li> <li>- Того. Це такий символ, він не читається.</li> <li>- То нащо його писати?</li> <li>- Ти просто не розумієш...</li> <li>- Альо, ти – це <b>я</b>!</li> </ul>
-----	--	--

Розгляньмо приклад номер 31. У цьому маленькому діалозі ми можемо спостерігати надзвичайно велику кількість граматичних перетворень. По-перше, *it is silent* – *воно не читається*. Бачимо заміну прикметника *silent*



дієсловом *не читається*. Ми одобрюємо такий перекладацький вибір, тому що дослівний переклад фрази, «цей значок німий» звучала б незрозуміло для українського читача, саме тому було використано прийом доместикації та заміни. По-друге, *what? – чого?*. Зважаючи на контекст, який уже існує, перекладач продовжує вдаватися до доместикації та, за допомогою цієї заміни, робить український переклад навіть ще більш жартівливим, ніж він є в оригіналі. По-третє, *it's silent. You don't pronounce it. – Того. Це такий символ, він не читається*. Перекладач повністю змінює структуру вихідного речення для того, щоб зберегти цю жартівливу легкість у діалозі, тому що, якби він вдався до дослівного перекладу, то він звучав би сухо та навіть незрозуміло. По-четверте, *that doesn't even make sense. – То нащо його писати?*. Тут розповідне заперечувальне речення було перетворено у запитання, з вищевказаних причин: для збереження атмосфери жарту та полегшеного сприйняття. По-п'яте, *to you, maybe... - Ти просто не розумієш...* Неповне еліптичне речення було переформульовано на повноцінне українське. Врешті-решт, остання ланка цього діалогу: ***I am** you!* – *Альо, ти – це я!* Тут перекладач додає вигук *альо!* для максималізації жартівливого тону, а напівжирним шрифтом ставиться наголос у реченні, акцентується увага читача на займеннику *я*. Як наслідок бачимо, що трансформаційний переклад спраймається набагато легше та цікавіше, ніж дослівний, порівняймо оригінал, переклад Сергія Ковальчука та дослівний переклад у таблиці 2.9:

Таблиця 2.9

## Порівняльний аналіз діалогу

<i>Оригінальний текст</i>	<i>Переклад Сергія Ковальчука</i>	<i>Дослівний переклад</i>
It is silent.	Воно не читається.	Воно німе.
What?	Чого?	Що?

## Продовження таблиці 2.9

It's silent. You don't pronounce it.	Того. Це такий спеціальний символ, він не читається.	Воно німе. Ти його не вимовляєш.
That doesn't even makes sense.	То нащо тоді його писати?	Це навіть не має сенсу.
To you, maybe...	Ти просто не розумієш...	Тобі, може...
I am you!	Альо, ти – це я!	<b>Я</b> – це ти!

Порівнявши наведені приклади у таблиці 2.9, ми повністю погоджуємося із таким перекладацьким вибором, навіть попри те, що такі трансформації українською є більш об'ємними і займають трохи більше місця у текстових бульках. Проте навіть ця ситуація не є критичною і була легко виправлена звичайною комп'ютерною ретушшю:



Рис. 2.5 Оригінальний діалог



Рис. 2.6 Перекладений діалог

Бачимо, що усі бульки були підкоректовані та відформатовані відповідно до розміру фрази, тож, судячи з цього прикладу, технічні обмеження не є найголовнішою складністю при перекладі мультимодальних текстів, головне – це правильно передати прагматичний контекст.

Крім того, ми відмічаємо, що як автори мальовисів, так і перекладачі дуже часто вдаються до використання еліптичних речень. Такий тип речень широко використовується у коміксах не лише через частість його вживання у діалогах, а й через потребу заощадження простору в мовних бульбашках. В українській мові такі конструкції передаються шляхом синтаксичного уподібнення – процесу, що включає в себе перетворення певної структури з допомогою похідної мови в абсолютно ідентичну структуру в мові-оригіналі. На відміну від англійської, в українській мові не існує концепції «еліптичного речення», що є стандартним явищем для англійської. [17]

Розглянемо наступні випадки із нашої вибірки у таблиці 2.10:

Таблиця 2.10

Приклади з вибірки

32.	– So why are you here? - To beg a favour. And to warn you.	- То чому ти тут? - Щоб попросити про послугу. І застерегти тебе.
33.	Okay, an exercise. In the red corner: weighing in at a combined weight of I don't know how many pounds and probably some ounces, we have... my guys.	Так, почнімо тренування. У червоному кутку: у комбінованій вазі, не можу точно сказати, скільки кілограмів і, можливо, ще скількись там грамів, - там стоять... мої пацанчики.

Розгляньмо детальніше приклад номер 32. Вищезазначений діалог ілюструє процес синтаксичного уподібнення. У відповіді головні частини речення були опущені: *[I am here] to beg a favour. And [I am here] to warn you.*

У перекладі це виражено як *[Я прийшов] щоб просити про послугу. І [я прийшов для того,] щоб застерегти тебе.* Але, щоб не перевантажувати читача зайвими очевидними репліками, автор використовує структуру, а перекладач, в свою чергу, за допомогою прийому синтаксичного уподібнення передав автентичну конструкцію. Граматично речення може виглядати неправильно, але в нашому випадку це має ряд переваг – пропущений член речення легко відтворюється з контексту, економиться простір, створюється діалогічна єдність, текст має органічний та живий вигляд, а також зберігається стиль автора.

Подібну ситуацію до номеру 32 ілюструє приклад номер 33. Ми бачимо еліптичне речення та еліптичне інверсійне речення в оригіналі: *Okay, [here is] an exercise. In the red corner [we have]...* яке перекладач трансформує у таку структуру: *Так, почнімо тренування. У червоному кутку...* Український переклад зберігає гумористичний тон та структуру оригіналу, при цьому влучно доместикуючи певні поняття: *rounds and ounces* стають *кілограмами та грамами*, звичними для українських читачів. Крім того, іменник «пацанчики» використовується для передачі «guys» і має виразний, неформальний характер, що відтіняє загальний тон висловлення. Використання терміну «пацанчики» враховує культурні особливості та надає тексту більшої місцевої автентичності.

Таблиця 2.11

## Приклади з вибірки

34.	<p>- I knew you were a traitor... From the moment I saw you, I knew.</p> <p>- What—to the skrulls? Of course! But to Earth? To America? Hell no.</p>	<p>- Я знав, що ти виявишся зрадником... я знав це, щойно побачив тебе.</p> <p>- Типу... я зрадив скрулів? Ну звісно! Та чи зрадив я землян? Америку? Чорта лисого.</p>
-----	--	---

Подібна ситуація і з прикладом номер 34: - I knew you were a traitor... From the moment I saw you, I knew. - What— [was I a traitor] to the skrulls? Of course! But [was I a traitor] to Earth? [was I a traitor] To America? Hell no [I wasn't]. Питальна формальна частина *was I a traitor* була упущена тричі, для економії місця та уникнення тавтології, та й повторювати її не було ні граматичної ні стилістичної необхідності – через вербальний та невербальний контекст. Перекладач же вдається до уточнення: *Типу... я зрадив скруллів? Ну звісно! Та чи зрадив я землян? Америку? Чорта лисого.*

На нашу думку, тут можна було зберегти вихідну структуру речення, вдавшись до більш дослівного перекладу, порівняймо у таблиці 2.12:

Таблиця 2.12

## Порівняльний аналіз тексту

<i>Оригінальний текст</i>	<i>Переклад Сергія Ковальчука</i>	<i>Наш переклад</i>
I knew you were a traitor... From the moment I saw you, I knew.	Я знав, що ти виявишся зрадником... я знав це, щойно побачив тебе.	Я знав, що ти зрадиш... Знав, відколи вперше тебе побачив.
What—to the skrulls? Of course! But to Earth? To America? Hell no.	Типу... я зрадив скруллів? Ну звісно! Та чи зрадив я землян? Америку? Чорта лисого.	Що... кого? Скруллів? Ну звичайно! Але Землю? Америку? Дідька лисого.

Ми ж вдалися до перефразування у першому реченні, *I knew you were a traitor* – *Я знав, що ти зрадиш*. Ми зробили це для того, щоб більш дослівно передати наступні еліптичні речення: *[зрадив] Кого? [зрадив] Скруллів? Ну звичайно [зрадив]! Але [зрадив] Землю? [зрадив] Америку?* Проте ми вважаємо обидва варіанти вартими на існування, лише перший (переклад Сергія Ковальчука) є більш доместикованим, а наш – форенізованим.

Як уже було неодноразово сказано, що комікс цінується серед читачів завдяки своєму полегшеному сприйняттю. Англomовний комікс також характеризується високим рівнем використання сленгізмів, жаргонізмів, та скорочень. Кілька таких випадків у таблиці 2.13 розглянемо:

Таблиця 2.13

## Приклади з вибірки

35.	S'matter, buddy?	Що це з тобою, братику?
36.	Should'a brought popcorn.	Тільки попкорну бракує.
37.	That's for tryin' to use me.	Скруллюзі по заслугі.

Перш за все, ми помітили, що велика кількість скорочень спостерігається у мовленні більш несерйозних персонажів. Тут перекладачі стикаються із проблемою – такого поняття як скорочення в українській мові немає, мож перекладачеві треба якось вирішувати цю ситуацію. Розгляньмо приклад номер 35. На нашу думку, *What's the matter* було скорочено до *S'matter* з двох причин: 1) економія місця у текстовій бульці і 2) особливості швидкого та недбалого мовлення персонажа. Проте перекладач поставив собі за пріоритет не зекономити місце, а передати особливості мовлення персонажа Дедпула, тож він використав граматичну трансформацію заміщення, і фраза стала звучати як *Що це з тобою, братику?*

У прикладі номер 36 було скорочено допоміжне дієслово *have: should have brought popcorn*. Звичайним скороченням в англійській мові вважається *should've*, а не продемонстрований варіант. Варіант, який ми бачимо у коміксі, вважається сленговим. Автор використовує його для підкреслення специфіки мовлення персонажа. А перекладачеві, знову ж таки, необхідно передати особливості мовлення персонажа за допомогою рідної мови, саме тому він знову ж вдається до граматичної трансформації: еліптичне речення в оригіналі стає називним у перекладі.

Цікавим з точки зору перекладознавства є приклад номер 37. У цьому випадку було застосовано не просто граматичну трансформацію при перекладі, а й локалізацію та гру слів. Дослівно фраза в оригіналі означає «це тобі за те, що намагався мною скористатися». Проте вона звучала б недоречно у вустах випадку персонажа, який славиться своєю дотепністю. Саме тому перекладач вдається до перефразування вислову «катюзі по заслугі»:

*Катюзі по заслугі – міра покарання визначається тяжкістю заподіяного злочину; хто що заробив, те й одержує. [56]*

У нашому випадку фразеологізм набуває виразу «скруллузі по заслугі» - тому що персонаж-скрулл отримав розплату за заподіяну шкоду:



Рис. 2.7 Оригінальна фраза



Рис. 2.8 Трансформаційний переклад

Хочемо зазначити, що цілком підтримуємо таке перекладацьке рішення. Контекст набуває навіть веселішого шарму, і зберігається специфіка мовлення персонажа.

Загалом статистика нашої вибірки така: серед 100 вибраних граматичних одиниць із п'яти різножанрових коміксів, у 84% перекладач вдається до застосування граматичних трансформацій, і лише у 16% випадків зберігає вихідну структуру речення.

## 2.4. Прагматичні особливості

Прагматика – це галузь лінгвістики, яка займається мовою в реальному використанні та контекстах, в яких вона вживається, включаючи такі аспекти, як дейксис, розподіл взаємодії в розмові, організація тексту, підпорядкованість та внутрішнє враження [87].

При прагматичній адаптації перекладу виникає низка труднощів. У цьому контексті виникає концепція, яка визначає під прагматикою тексту його комунікативний ефект - вплив тексту та реакцію на текст так, щоб переклад мав на читача такий же вплив, як і оригінал. В перекладознавчій літературі цей вплив розглядається з урахуванням розбіжностей у культурі різних мовців. Термін "культура" охоплює етнографічні, історичні та географічні аспекти. Вплив цього фактору часто вважається ключовим у перекладацькій практиці, як свідчить цитата: "На практиці, ми не перекладаємо мови, ми перекладаємо культури". Доказом цього є фактори семантичної розбіжності у висловлюваннях для представників різних культур і цивілізацій. [87]

В лінгвістичній літературі прагматичний аспект розглядається з трьох різних точок зору. По-перше, з'являється питання про передачу прагматичних значень слів оригіналу. По-друге, прагматика перекладу трактується як прагматичне завдання конкретного акту перекладу. По-третє, висувається вимога прагматичної адаптації перекладу з метою забезпечити рівність комунікативного ефекту в оригіналі та перекладі [87]

В деяких дослідженнях розглядається ідея «прагматичної адекватності перекладу», яка оцінюється за критерієм відповідності реакції читача на оригінал і переклад або за рівністю "комунікативного ефекту" у текстах оригіналу та перекладу. Крім того, прагматична адекватність перекладу оригіналу може бути розглянута як здатність отримувати однакову інформацію про прагматично спрямовану сутність як в оригіналі, так і в перекладі [24].



Отже, перекладач повинен бути обізнаним у культурних тонкощах та особливостях. Деякі гумористичні або аллюзивні елементи можуть потребувати адаптації, щоб зберегти сенс у новій культурній контексті і не спричинити нікому дискомфорту.

У ході цього дослідження ми помітили, що комікси також підпадають під норми та принципи локалізації, і саме такі тонкощі ми у своєму дослідженні відносимо до ряду прагматичних особливостей. Тож ми хотіли б поділитися своїми спостереженнями на прикладі коміксу «Дедпул. Секретне вторгнення» [53].

Перш за все хочеться відзначити, що Дедпул є дуже позитивним персонажем, він постійно жартує, веселиться або співає. Такі нюанси можуть спантеличити перекладач-новачка, проте професіонал своєї справи точно знатиме, як вчинити у такій ситуації: адаптувати матеріал до потреб культури, на яку мову йде переклад.

Наступний приклад буде проілюстровано рисунком 2.9:



Рис. 2.9 Персонаж виконує пісню «Coconut»

Як бачимо, персонаж наспівує пісню Гаррі Нільсона «Coconut» (зображення всієї сторінки див. у додатку А. Очевидно, що не усі україномовні читачі коміксів знають цю пісню, якщо взагалі її знають. Саме тому

перекладач вдається до локалізації, і рисунок 2.10 ілюструє, як звучить ця пісня в україномовній версії персонажа:



Рис. 2.10 Пісня «Socanot» стає «Червоною рутою»

Пісня Гаррі Нельсона при перекладі українською стала «Червоною рутою» Володимира Івасюка (повне зображення див. додаток Б). Саме це і є живим прикладом локалізації: адаптації тексту під культурні потреби певної локалі. В результаті успішної локалізації складається враження, що продукт не було перекладено, а одразу ж створено з урахуванням потреб певної культури.

Розгляньмо ще один схожий приклад локалізації:



Рис 2.11 Пісня в оригіналі



Рис 2.12 Локалізована версія

У проілюстрованому випадку пісня рок-гурту Queen “Killer Queen”, яку англomовні читачі впізнають із перших рядків, а при перекладі коміксу ця пісня стала відомою в Україні піснею Кузьми Скрябіна «Моя королева».

Ми вважаємо, що перекладач вдався до принципу локалізації та тотальної доместикації з кількох причин, а саме: 1) полегшене сприйняття тексту; 2) збереження жартівливого тону оповідання та особливостей мовлення персонажа; 3) адаптація тексту до конкретної аудиторії допомагає створити більш тісний зв'язок між твором та читачем чи слухачем, полегшуючи сприйняття інформації.

У таблиці 2.14 розглянемо ще кілька прикладів, де перекладачеві доводилося враховувати прагматичні нюанси при перекладі:

Таблиця 2.14

## Приклади з вибірки

38.	...Holla Atcha Boy!	...ось ваш бурундучок-рятівничок!
39.	...Frosty the Fireman!	Пекельний пломбір!

Як бачимо, у обох випадках, номер 38 та 39, при перекладі було повністю опущено вихідну фразу та замінено її більш натуральним відповідником для української мови. Проте у випадку номер 38 було змінено контекст, і ось яким чином. Розглянемо спершу дефініцію вигуку «Holla Atcha Boy»:

*holla atcha boy – to tell someone to call back at you; usually used by a male*  
[49]

Тобто у оригіналі персонаж із цією фразою телефонує іншому персонажеві. Український же контекст побудовано таким чином, що персонаж не просто констатує вигуком факт виклику іншого персонажа, а вигукує «*ось ваш бурундучок-рятівничок*», зміщуючи фокус уваги на те, що цим дзвінком він вирішить найбільшу проблему всього випуску коміксу – вторгнення інозменної раси на Землю.

У прикладі номер 39 ми бачимо оксиморон – поєднання абсолютно протилежних понять. Персонаж придумує нікнейм «Frosty the Fireman» для персонажа, який може загорятися і замерзати одночасно. Перекладач теж підходить до цього моменту з креативом, і в українській версії він стає «Пекельним Пломбіром».

Таблиця 2.15

## Приклад з вибірки

40.	<p>- So, you were saying, “P.O.V.” stands for “point of view?”</p> <p>- Usually. But in my case, it stands for POOL-O-VISION.</p>	<p>- То ти кажеш, що «ЖП» означає «життєва позиція»?</p> <p>- Ну, коли як. Наразі це скорочення означає «ЖОРСТОКЕ ПОБИТТЯ»</p>
-----	---	--

Надзвичайно цікавим з точки зору перекладознавців є випадок 40 у таблиці 2.15 з нашої вибірки. Цей діалог містить гумористичний елемент та гру слів, які при перекладі потрібно зберегти для передачі іронії та смішинки оригіналу.

Якщо розглядати *P.O.V.* з точки зору дослівного перекладу, то його вварто було б передавати українською як «точка зору». Проте перекладач замінив його синонімічним, проте більш багатозначним «життєва позиція». На нашу думку, цю заміну було виконано для того, щоб підтримати жартівливий тон розповіді. Проте тут читач може стикнутися з тією проблемою, що не з першого разу зрозуміє суть діалогу, і доведеться перечитати кілька разів, що не є перевагою у випадку мультимодальних текстів із полегшеним сприйняттям.

Проте у другому реченні перекладач вдалим чином передав гру слів і тонкість гумору, замінивши оригінальне "*POOL-O-VISION*" на "*ЖОРСТОКЕ ПОБИТТЯ*". Такий переклад дозволяє зберегти інтригу та комічний ефект оригіналу. Крім того, до перекладу необхідно підходити із креативом, щоб

підібрати таку фразу, яка не лише підходить до абрєвіатури, а й не порушити тонкий прагматичний рівень всієї розповіді.

Мусимо, щоправда, відмітити, що контекст у даному випадку страждає, і порушується взаємозв'язок вербального та невербального. Розгляньмо наступну ілюстрацію:



Рис 2.13 Оригінальний кадр коміксу

В оригіналі ми бачимо, що персонаж має на увазі те, як бачить поле битви – як комп'ютерну гру, де за кожного ворога він отримує 500 балів, і він переміг у рануді. Саме це він має на увазі під P.O.V.

Розгляньмо цю ж саму ситуацію в українському перекладі:



Рис 2.14 Локалізований кадр коміксу

У даній ситуації читачеві важко зрозуміти, до чого тут ігровий інтерфейс, бали за кожного ворога, «ви перемогли» та «жорстоке побиття». Це можна зіслати на дотепність головного персонажа та його черговий вибрик або жарт, проте такі моменти сильно порушують зв'язок вербального та невербального у мультимодальному тексті, ускладнюючи його полегшене сприйняття.

Окрім зображень, важливу роль у привертанні уваги читачів відіграє стиль шрифту вашої книги. Використання одного й того ж стилю протягом тривалого періоду може втратити свою привабливість для читачів після певного часу.

Шрифт належить до невербальної складової коміксу і може відігравати важливу роль у сприйнятті всього мультимодального тексту. Шрифт функціонує як особливий інструмент, який перетворює усне мовлення на візуалізовані писемні символи. Розмаїття сучасних шрифтів і палітра кольорів є надзвичайно різноманітними. Ця різноманітність включає сотні різних наборів, які з'являються на моніторі комп'ютера через вибір конкретних опцій у меню або натискання кількох клавіш. [75]

Варто зазначити, що цей момент є досить-таки проблематичним при перекладі мультимодальних текстів, тому що необхідно не лише перекласти текст, а й перемалювати шрифт із латиниці на кириличні знаки.

У коміксах англійською мовою шрифт може змінюватися за допомогою різних розмірів або регістрів літер, щоб відтворити різні відтінки інформації у текстових фрагментах. Використання іншого шрифту, або ж елементарного курсиву або напівжирного виділення привертає увагу читача, надаючи тексту привабливий вигляд і вказуючи на важливі моменти. На рисунках 2.16 та 2.17, поданих нижче, звернімо увагу на те, як шрифт грає ключову роль у контексті:



Рис 2.15 Шрифт у контексті



Рис. 2.16 Шрифт у контексті

На наведених рисунках ми бачимо те, як змінюється сприйняття завдяки шрифту: на першому рисунку використано червоний шрифт та більш прямий та загострений, що означає те, що персонаж Тоні Старка – Залізна Людина – знаходиться у своєму залізному костюмі, і звук виходить трохи приглушеним через спеціальний динамік, і оточуючі чують його спотвореним. Другий рисунок зображує ситуацію, де цей же персонаж розмовляє з піднятою маскою, як звичайна людина – ми бачимо типовий для коміксу шрифт: чорний, округлий та усі літери є великого регістру. Розгляньмо цю ж ситуацію в українському перекладі:



Рис 2.17 Шрифт в українському перекладі

Бачимо, що шрифти є абсолютно ідентичними до тих, які використовуються в оригіналі. Тут хочемо відмітити відмінну роботу не лише

перекладача, а й графічного дизайнера. Мультимодальні тексти – це складне переплетіння не просто зображень і тексту, а й кольорів, шрифтів та інших лінгвістичних та паралінгвістичних нюансів.

Проте ми помітили випадок, коли шрифти були покращені саме в перекладному варіанті, а не в оригіналі, порівняймо рисунки 2.18 та 2.19:



Рис. 2.18 Шрифт у контексті



Рис. 2.19 Шрифт у контексті

Бачимо, що в оригіналі для мови обох персонажів було використано однаковий шрифт. В українському ж варіанті шрифт на зеленому фоні було покращено та додано певні елементи, які відрізняють його від основного, що додає певного шарму – читач може навіть собі візуалізувати такий текст із певним кумедним акцентом і складається повне розуміння того, що це абсолютно різні персонажі. Також крім шрифтових ефектів, в англійських коміксах використовується колір як мультимодальний засіб для підкреслення вербальних елементів. Існує певна тенденція до виділення наративних блоків іншим кольором, а використання червоного кольору у вербальному змісті надає реплікам персонажів додаткового виразу, передаючи емоції, такі як гнів чи страх. Крім того, різнобарв'я фонів реплік допомагає читачеві легше орієнтуватися в діалогах між персонажами та ідентифікувати супергероїв [69]. У даному випадку ми бачимо, що репліки Дедпула розміщені на жовтому фоні, а репліки скруллів – на зеленому, а, в українському варіанті, ще й видозміненим шрифтом.



Крім того, жирним шрифтом ставиться акцент у реченні на найважливішому моменті, порівняймо:

*They are meeting right now in New York. I was just there.*

*They are meeting **right now** in New York. I was just there. [3]*

*У них зустріч у Нью-Йорку. Я щойно звідти.*

*У них **зустріч** у Нью-Йорку. Я щойно звідти. [60]*

Жирний шрифт використовується для виділення ключових слів чи фраз, надаючи їм важливість в контексті сюжету. Це дозволяє читачам швидше вловлювати основні ідеї або важливі моменти в коміксі. Він також може використовуватися для передачі емоційної інтенсивності. Важливі моменти часто супроводжуються жирним виділенням, щоб підкреслити їхню суттєвість і створити більший вплив на читача.

У мовленні деяких персонажів жирний шрифт слугує особливістю голосу або є стилем говоріння персонажа. Наприклад, персонажі з сильним характером чи особливим стилем можуть використовувати жирний шрифт для вираження своєї індивідуальності.

Отже, переклад коміксів є складним завданням, яке вимагає від перекладача не лише вміння вільно володіти обома мовами, але і чуття до культурних особливостей англійського та українського читача. Необхідно враховувати не лише лінгвістичні аспекти, але й культурні відмінності, які впливають на сприйняття гумору, ситуацій, та звуконаслідувальних виразів. Успішний переклад передбачає творчий підхід та здатність вибирати відповідні лексичні одиниці, які відтворюють не лише сенс, а й атмосферу та емоційний вимір оригіналу. Важливо дотримуватися балансу між збереженням автентичності та адаптацією до культурних особливостей читачів, забезпечуючи таким чином максимальну доступність та зрозумілість тексту українською мовою.

## Висновки до розділу 2

У англійській мові термін «ономатопея» охоплює всі слова, які імітують звуки, не класифікуючи їх. Однак деякі дослідники поділили їх на дві основні групи: «первинна ономатопея» та «вторинна ономатопея». Ці слова входять у склад зображень, і їх форма, колір, шрифт та розташування допомагають читачам уявити, наскільки гучним був звук, його джерело або пов'язані події. Крім того, практично всі досліджувані нами ономатопеї є okazionalizмами.

Перекладач коміксів повинен ураховувати, які звуки асоціюються з конкретними ситуаціями в культурі читачів. Зазвичай перекладачі користуються фонетичною еквівалентністю або транслітеруванням для збереження фонетичної схожості звуконаслідувальних слів і відтворення їхнього оригінального відтінку.

Звуконаслідувальні вирази в коміксах часто використовуються для гумору. Під час перекладу звуконаслідувальних виразів слід використовувати творчий підхід, знаходячи відповідні вирази, що відображають атмосферу коміксу та особливості персонажів. Важливо також враховувати локальні варіанти мови для найточнішого відтворення звуконаслідувальних виразів українською мовою.

При перекладі ономатопеї перекладач стикається з такими проблемами, як 1) відсутність чітких правил перекладу звуконаслідувань; 2) технічні обмеження, бо зазвичай ономатопея є частиною зображення, тож доводиться його перемальовувати.

У коміксах зустрічаються слова, що належать різним стилям та галузям, залежно від сюжету та задуму автора. Тим не менше, абстрактна лексика практично відсутня, оскільки комікси рідко включають абстрактно-філософські роздуми, за винятком ситуацій, коли мова йде про комікс, присвячений філософії. Використана лексика завжди пов'язана з конкретною подією та спрямована на опис дій, які ілюструються відповідним кадром. При перекладі лексики високого стилістичного тону, перекладачі здебільшого

послугуються заміною такої лексеми на стилістично нейтральну в українській мові, що шкодить емотивному та стилістичному навантаженню мультимодального тексту.

Комікси також часто виступають розважальними творами. Поза яскравими і динамічними ілюстраціями, важливу роль у розважальній функції коміксу відіграє розмовна лексика, сленг та експресивні колоквіалізми, які створюють захопливий досвід для читача. Ця мова використовує лексику зі зниженим стилістичним рівнем, щоб бути доступною для широкого аудиторійного кола. Крім того, у багатьох коміксах, зокрема у вибраному графічному романі, який розгортається в уявних світах або альтернативних історичних умовах, використання сленгізмів та неологізмів є звичайним явищем. При перекладі такої лексики перекладачі часто вибирають стилістично нейтральні аналоги у більшості випадків, але в інших вони вдаються до вибору стилістично виразних еквівалентів українською мовою.

Перекладачі коміксів із англійської на українську мають вдаватися до граматичних трансформацій з ряду причин. По-перше, це пов'язано із специфікою мови коміксів, де мовлення персонажів часто відображає їхній характер та індивідуальні риси. Граматичні трансформації можуть допомагати зберегти цей характер та виразність в мовленні персонажів. По-друге, комікси використовують багато мовних засобів, таких як англійські ідіоми, сленг, або граматичні особливості, які можуть бути унікальними для даної культури. Граматичні трансформації дозволяють адаптувати ці мовні елементи так, щоб вони зберігали свою сенсову навантаженість та ефективно транслювали зміст коміксу на українську мову. Крім того, перекладачі коміксів вдаються до граматичних трансформацій у зв'язку з обмеженим простором текстових бульок. Оскільки кожна булька має обмежений обсяг, важливо економно використовувати простір для збереження змістовності та структури розмови. Граматичні трансформації, такі як скорочення речень чи зміна форми висловлення, дозволяють зберегти сенс та інтонацію оригіналу, при цьому

забезпечуючи оптимальне використання обмеженого простору бульки в українському перекладі.

Під час прагматичної адаптації перекладу виникає низка викликів. У цьому контексті виникає концепція, що визначає комунікативний ефект тексту як ключовий аспект прагматики. Це означає вплив тексту та реакцію на нього так, щоб переклад мав на читача той самий ефект, що й оригінал. У вивченні перекладознавчої літератури цей ефект розглядається з урахуванням різниць у культурі мовців, і термін «культура» охоплює етнографічні, історичні та географічні аспекти. Вплив цього фактору часто розглядається як ключовий у практиці перекладу. Саме тому при перекладі пісень у контексті (герой наспівує якусь пісню), перекладачі не перекладають текст як є, а вдаються до локалізації – вибору відомої пісні для мовців тієї мови, на яку ведеться переклад.

Крім того, технічною складністю також є шрифти – при перекладі їх необхідно перемалювати та підігнати під кириличні знаки, тому шрифти теж є невербальною складовою мультимодального тексту. А напівжирний шрифт у коміксах використовується для створення акценту, підсилення важливих елементів та покращення візуального і емоційного враження від читання.

## ВИСНОВКИ

Проаналізувавши поняття тексту та мультимодальності, було визначено напрямок дослідження. Мультимодальний текстовий простір грає важливу роль у розумінні та аналізі текстів, об'єднуючи мовні та немовні елементи. Текст визначається як словесне вираження, а його концепція переходить від окремих слів до символічної структури, утвореної нитками мови. Текстовий простір охоплює всі мовні та немовні компоненти тексту, відслідковуючи їх взаємодію та організацію для передачі і сприйняття інформації. Важливим елементом є визначення структури текстового простору, яка включає розміщення тексту, використання розмітки та інші елементи. Результатом такої взаємодії є багатий інформаційний контекст, який сприяє кращому сприйняттю тексту читачем.

Дослідження різних видів дискурсу в контексті мультимодальності розширює традиційні лінгвістичні концепції, такі як метафора та дискурс, на більш глобальний рівень. Мовознавці акцентують увагу на аналізі мультимодальності та взаємозв'язку між вербальними та невербальними засобами мови. Основна увага дослідження спрямована на визначення мультимодальності у різних сферах людської діяльності, включаючи комунікацію та культуру. У результаті такої динамічної взаємодії виникає таке поняття, як «мультимодальний текстовий простір», який має важливе значення в лінгвістиці, комунікації, пошуку інформації та обробці природної мови. Мультимодальний текстовий простір включає різноманітні лінгвістичні та нелінгвістичні ресурси, такі як малюнки, фотографії, відеоролики, звукові ефекти та інші, що взаємодіють та створюють складні текстові простори. Мультимодальність передбачає використання різних засобів для створення семіотичного явища з урахуванням їх взаємодії та функцій.

Проаналізувавши численні роботи дослідників, ми зрозуміли, що концепція мультимодальності ретельно розглядається у роботах багатьох

зарубіжних вчених. Вони визначають мультимодальність як комплексний набір, що об'єднує різні перспективи та шляхи мислення. Дослідження акцентує увагу на поєднанні мовних елементів з візуальними складниками тексту, включаючи графічний дизайн та інші графічні елементи. Такий підхід до мультимодальності є важливим для сучасного мовознавства та перекладознавства, оскільки він враховує різноманітність семіотичних ресурсів у вивченні та розумінні текстових просторів.

Мультимодальні тексти характеризуються наявністю двох або більше семіотичних систем, таких як лінгвістична, візуальна, мовленнєва, жестикуляційна та просторова. Різні семіотичні системи можуть взаємодіяти та сприйматися різними способами, створюючи різноманітні тексти, такі як дитячі книги, веб-сторінки, театральні постановки та інші. Таким чином, мультимодальність тексту визначається його здатністю використовувати різні семіотичні ресурси для сприйняття та розуміння інформації.

Існує п'ять рівнів аналізу структури мультимодальних текстів, включаючи структуру вмісту, риторичну структуру, композиційну структуру, структуру орієнтації та мовну структуру. Вивчення цих рівнів допомагає розкрити комунікативне призначення та ієрархію мультимодальних засобів.

Метою роботи було також дати визначення поняттю «комікс», і ми виявили, що, попри численні дослідження, поняття коміксу не має однозначного та вичерпного визначення. Одні визначають його як журнал чи книгу з історіями, розповіданими у малюнках з невеликою кількістю тексту, інші – як систематизоване зображення та текст, організоване у специфічній формі з виразною або наративною метою. Також існує порівняння коміксу із кіно, наголошуючи на їхній спільній меті передачі інформації та/або отримання естетичного задоволення. Комікси представляють собою засіб вираження ідей за допомогою зображень, поєднаних із текстом. Комікси зазвичай складаються з послідовності панелей з розміщеними на них зображеннями. Комікс розглядається як унікальна вербальна розповідь у

оболонці невербального, яка поєднує в собі риси літератури, кінематографу та образотворчого мистецтва. Це гібридне поєднання має дві розповідні композиції - одну словесну і одну візуальну. І хоча існує різноманіття визначень через різноманіття жанрів, цільових аудиторій та місць публікації, комікс можна розглядати як універсальний засіб виразу, який інтегрує в себе різні мистецькі форми.

Ключовими характеристиками коміксу є поєднання слів і зображень, розміщення зображень у блоках або фрагментах, які графічно відділяються один від одного, та наявність таких елементів. Ця комбінація взаємодії мовленнєвих та візуальних компонентів визначає унікальність коміксів. Графічні елементи можуть розташовуватися як у текстових бульках, так і поза ними, набуваючи характеристик вербальних виразів. Таким чином, комікси виступають як унікальна форма візуального мистецтва, де текст і зображення взаємодіють, щоб створити повноцінні історії з власними характеристиками та ефектами.

Було визначено, що створення та переклад мультимодальних текстів, зокрема коміксів, стикається із викликом збереження мультимодальності, яка поєднує мовленнєві та візуальні елементи. Втрата будь-якого з цих елементів може призвести до втрати інформації та суті тексту, тому що ці два елементи не існують один без одного. Перекладачі повинні дбати про збереження інтегральності кожного компонента тексту, враховуючи культурні відмінності.

Ми помітили, що при перекладі мультимодальних текстів особливо важливо утримувати оригінальний смисловий зміст, оскільки деякі елементи можуть бути неперекладними для читачів іншої культури. Перекладачі повинні відділяти ключові моменти та використовувати мовні засоби так, щоб передати оригінальний зміст і стиль. Саме тому можна розглядати перекладі коміксів у аспекті локалізації.

Було здійснено вибірку лексичних, граматичних та прагматичних явищ із п'яти різних коміксів про супергероїв Marvel, та досліджувалися особливості їх перекладу з англійської українською. Спершу було проаналізовано фонетичний рівень: звуконаслідування. Зазвичай перекладачі користуються фонетичною еквівалентністю або транслітерацією. Збереження фонетичної схожості звуконаслідувальних слів допомагає зберегти відтінок оригіналу. Однак важливо збалансувати це з можливістю легкості читання та розуміння тексту українським читачем. Звуконаслідувальні вирази можуть бути короткими та виразними, і український переклад повинен зберігати цю лаконічність, не втрачаючи якості передачі звукового образу. Як показує аналіз, перекладач не лише транслітерує лексичні одиниці, але й враховує їхнє подовження. Кількість букв у лексемі вказує на тривалість звуку, а розташування на сторінці (зазвичай як частина рисунка або панелі) вказує на його гучність.

Було виявлено, що найчисельнішою групою лексик у нашій вибірці є сленгізми та колоквіалізми, а при їх перекладі перекладачі скоріше послуговуються підбором нейтрального еквівалента, ніж підбором стилістичного відповідника. Щоправда, є поодинокі випадки, коли в українському варіанті вжито більш стилістично забарвлену лексику, ніж в оригіналі. Стосовно формальної та книжкової лексики, то у 55% випадків застосовано підбір стилістично-нейтрального еквівалента.

Було також помічено, що широко застосовуються граматичні трансформації при перекладі мультимодальних текстів з кількох причин: 1) культурна адаптація; 2) збереження цілісності зв'язку вербальне-невербальне. Інколи перекладач послуговується невеликими трансформаціями, наприклад зміною порядку слів у реченні, а інколи – більш радикальними, наприклад повним перефразуванням. Крім того, технічні обмеження, такі як обмежений простір текстової бульки в коміксах, створюють додаткові виклики для перекладу. Перекладачам слід ефективно використовувати обмежений



простір, стараючись максимально зберегти при цьому оригінальний розмір речень.

Також ми визначили, що через те, що мова в коміксах об'єднується з малюнками, тож порядок читання може впливати на сприйняття історії. Перекладач повинен враховувати цей аспект і забезпечити, щоб текст читався легко та логічно. Саме тому при перекладі мультимодальних текстів необхідно звертати увагу і на невербальну складову – зображення, шрифти та колір. Тут виникає нова проблема – одного перекладача для перекладу такого виду тексту недостатньо, необхідно ще й послуговуватися послугами графічного дизайнера та ретушувальника. Проте тепер, із сучасними технологіями, проблема місця у текстовій бульці та адаптації шрифту може дуже легко вирішуватися з допомогою комп'ютерної графіки. Розглядання способів економії місця, таких як зменшення шрифту, є важливим аспектом забезпечення гармонійного вписування тексту в комікс та збереження важливих деталей.

Наукова цінність роботи полягає у розширенні та поглибленні знань про мультимодальний текстовий простір та його особливості; про фонетичні, лексичні, граматичні та прагматичні особливості перекладу таких текстів у форматі коміксу з англійської на українську мову. Результати дослідження можуть бути використані як опорна теорія не тільки при перекладі або адаптації таких текстів, а й при вивченні лінгвістики або теорії та практики перекладу. У нашому дослідженні намічені основні напрями аналізу мультимодальних текстів у аспекті перекладу, проте ця проблема не є вичерпаною. Для подальшого дослідження передбачається поглиблений розгляд та аналіз перекладацьких прийомів, які застосовуються або ж можуть застосовуватися при перекладі таких текстів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Baldry A., P. Thibault. Multimodal Transcription and Text Analysis: A Multimedia Toolkit and Coursebook. London : Equinox, 2006. 270 p.
2. Bateman J., Delin J. From genre to text critiquing in multimodal documents. The MAD 2001: The 4th International Workshop on Multidisciplinary Approaches to Discourse: Improving Text: from text structure to text types. Yttre, Belgium, 2001. URL: [https://www.academia.edu/19371390/From\\_genre\\_to\\_text\\_critiquing\\_in\\_multimodal\\_documents](https://www.academia.edu/19371390/From_genre_to_text_critiquing_in_multimodal_documents) (date of access: 15.10.2023)
3. Bendis B. M. House of M / illus. O. Coipel. Marvel Enterprises, 2005. 224 p.
4. Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> . (date of access: 15.11.2023)
5. Carroll, Jamie E. “The Text.” Text, Jan. 2002, [csmt.uchicago.edu/glossary2004/text.htm](http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/text.htm). (date of access: 23.10.2023).
6. Chinn, M. Writing and illustrating the Graphic Novel: Everything You Need to Know to Create. B.E.S. Publishing. 2004. 128 p.
7. Clark H. H. Using Language. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1996. URL: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Comics&Linguistics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf) (Last accessed 20.09.2023).
8. Cohn, N. Foundations for a Natural Visual Language Grammar. Paper presented at the Visual and Iconic Languages Conference. 2007.
9. Cohn N. Comics, Linguistics, and Visual Language. Linguistics and the Study of Comics. 2012. P. 92–118.
10. Cohn, N. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. Bloomsbury Advances in Semiotics. New York: Bloomsbury. 2013.
11. Collins Online Dictionary. URL: <https://www.collinsdictionary.com/> (date of access: 15.11.2023)

12. Comics & Culture: The University of Iowa: website.. URL: <http://www.lib.uiowa.edu/exhibits/previous/comics/> (date of access: 08.11.2023)
13. Creating Multimodal Texts. Victoria State Government Department of Education. URL: <https://www.education.vic.gov.au/school/teachers/teachingresources/discipline/english/literacy/multimodal/Pages/createmultimodal.aspx#link47> (date of access: 28.10.2023).
14. Cronin B. The 15 Most Iconic Comic Book Sound Effects.. URL: <https://www.cbr.com/the-15-most-iconic-comic-book-sound-effects/> (date of access: 15.09.2023)
15. D'Arcangelo, Adele and Federico Zanettin (2004) 'Dylan Dog Goes to the USA: A North-American Translation of an Italian Comic Book Series', Across Languages and Cultures 5(2):187-211
16. Eisner, W. Theory of Comics and Sequential Art. Tamarac, Florida: Poorhouse Press, 1985. 164 p.
17. English for Specific Purposes : збірник наукових тез / Ред. кол.: Д. М. Шевчук, І. В. Ковальчук, О. Ю. Юр'єва, Г. В. Крайчинська. Острог : Видавництво Національного університету «Острозька академія», 2021. Випуск 8. 90 с.
18. Forceville Ch. Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitive framework: agendas for research. Multimodal metaphor. Berlin-New York, 2009. P. 379-402.
19. Fraction M. Hawkeye, Vol. 1: My Life as a Weapon / illus.: D. Aja, J. Pulido. Marvel Universe, 2013. 136 p.
20. Gaiman N. Marvel 1602. 2004. URL: <https://www.zipcomic.com/marvel-1602> . (date of access: 15.09.2023)
21. Gibbons A. Multimodality, Cognition, and Experimental Literature. London : Routledge, 2014. 288 p.
22. Guynes, S.A. Four-Color Sound: A Peircean Semiotics of Comic Book Onomatopoeia. The Public Journal of Semiotics 6.1, Boston: University of Massachusetts, 2014.

23. Halliday, M. A. K., Teubert, W., Yallop, C., & Cermakova, A. *Lexicology and Corpus Linguistics*. London; New York: Continuum, 2004.
24. Jakobson, Roman 'Concluding statement: Linguistics and poetics', in Thomas A. Seabok (ed.) *Style in language*, Cambridge, MA: MIT Press, 1960. pp. 350-377.
25. Jewitt C. Multimodality, "reading" and "writing" for the 21st century. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*. 2005. Vol. 26, № 3. P. 315–332.
26. Jones S. P. *Comics Writing: Communicating with Comic Books*, 2014. 154 p.
27. Kaindl, K. *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation*. *Target*. 1999. Vol.11, No 2. pp. 263-288.
28. Kaindl, Klaus *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der comicuebersetzung*, Doctoral Dissertation, University of Vienna. 1999.
29. Kannenberg G. 2001. *The comics of Chris Ware: Text, image and visual strategies* / In R. Varnum & Ch.T. Gibbons (eds.). *The Language of comics: Word and image*, Jackson: University of Mississippi, 2007. P. 174–197.
30. Khordoc, C. *The comic book's soundtrack: Visual sound effects in Asterix*. In R. Varnum and C.T. Gibbons (Eds.), *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson, MS: University of Mississippi Press. 2007. pp.156-173.
31. Kirby J. (1999, Feb 1999). Interview with Ben Schwartz. *The Jack Kirby Collector*, 23: 19–23. —URL: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Comics&Linguistics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf) (date of access: 15.10.2023).
32. Kress G., van Leeuwen T. *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Vol. 312. London: Arnold, 2001. 152 p.
33. Kress G., van Leeuwen T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge, 2006. 312 p.
34. Lommel A. *The Globalization Industry Primer*. – Romainmôtier: LISA, 2007 – 70 p.
35. Malec W., Rusinek M. *Within Language, Beyond Theories: Vol. 3*. Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing, 2015. 244 p

36. Mayoral Asensio, Roberto, Dorothy Kelly & Natividad Gallardo 'The Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation', 1988. *Meta* 33(3):356-367.
37. McCloud, S. *Understanding Comics*. New York: Harper Paperback, 1993. 216 p.
38. Millar M. *Civil War* / illus. S. McNiven ; Colorist M. Hollowell. Panini Books, 2007. 196 p.
39. Nasalevych T. V., Ryabukha T. V., Lopushansky I. O. DEVELOPMENT OF COMICS AS A GENRE OF MODERN LITERATURE. *Scientific notes of Taurida National V.I. Vernadsky University, series Philology. Social Communications*. 2020. Vol. 3, no. 4. P. 144–149. URL: <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.4-3/26> (date of access: 21.11.2023).
40. Oxford Learner's Dictionaries. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (date of access: 13.11.2023)
41. Pieterse L. A. Why Localization Is Essential For Global? URL: <https://www.memsource.com/blog/why-localization-is-essential-for-global-business> (дата звернення: 15.09.2023)
42. Rota, V. *Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats*. Comics in Translation. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. pp.79-98.
43. Saraceni M. *The language of comics*. London: Routledge, 2003. 128 p
44. Schodt, F. L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha America Inc. 1983
45. Silaeva, O. *Onomatopoeia: Science And Practice*. 2008.
46. The American Dream through comic-books history: website.. URL: <https://www.isegoria-audencia.com/blog/28-the-american-dream-through-comicbooks-history.html> (date of access: 15.10.2023)
47. The Editors of Encyclopaedia Britannica. *Onomatopoeia | Sound Effects, Figurative Language, Poetry*. Encyclopedia Britannica. 1999. URL: <https://www.britannica.com/topic/onomatopoeia> (date of access: 22.11.2023).

48. Tiemensma L. Visual literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics. World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference and Council. 23–27 August 2009. Milan, Italy.
49. Urban Dictionary. URL: <https://www.urbandictionary.com/> (date of access: 22.11.2023).
50. Van Leeuwen T. The Language of Colour: An Introduction. London: Routledge, 2011. 120 p.
51. Varnum R., Gibbons C. Introduction. In Language of comics: Word and image / Ed. by R. Varnum and Ch.T. Gibbons. Jackson: University of Mississippi, 2007. 222 p.
52. Ventola E., Cassily C., Kaltenbacher M. Perspectives on Multimodality. Amsterdam : J. Benjamins Pub. Co, 2004. 259 p.
53. Way D. Deadpool, Vol. 1: Secret Invasion / illus. P. Medina. Marvel Enterprises, 2009. 120 p.
54. Zammit, K. (2014). Creating Multimodal Texts in the Classroom: Shifting Teaching Practices, Influencing Student Outcomes. In R. E. Ferdig and K. E. Pytash (Eds.), Exploring Multimodal Composition and Digital Writing (pp. 20-35). Hershey PA: IGI Global.
55. Zanettin, F. Comics in Translation Studies. An Overview. Comics in Translation. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. pp.1-32.
56. Академічний тлумачний словник української мови (СУМ-11). URL: <http://sum.in.ua/> (дата звернення: 14.10.2023)
57. Андрєєва І. О. Мультиmodalний аналіз дискурсу: методологічна основа та перспективи напряму. Одеський лінгвістичний вісник. 2016. Вип. 7. С. 3–8.
58. Анісімова О. Є. Лінгвістика тексту і матеріали міжкультурної комунікації (на матеріалі креолізованих текстів): Навч. посіб. : видавничий центр «Академія», 2003. 128 с.
59. Баллі Ш. Стилїстика французької мови : 1957. 321с.
60. Бендіс Б. Династія М / пер. Д. Скорбатюк ; Мал. О. Койпел ; Колір Ф. Д'Армата. Київ : Мальопус, 2020. 216 с.

61. Білецька Т.О. Гаврилюк. О.О. “МУЛЬТИМОДАЛЬНІСТЬ ТЕКСТІВ СУЧАСНИХ АНГЛОМОВНИХ ЖУРНАЛІСТІВ-БЛОГЕРІВ (На Матеріалі Блогів Філіппі Де Франко Та Арви Махдаві).” Вчені Записки ТНУ Імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика, Том 33 (72) № 2 Ч. 1, 2022, рр. 87–93, doi:DOI <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2022.2-1/15> (дата звернення: 17.11.2023)
62. Гейман Н. Marvel 1602. Київ : Мальопус, 2020. 224 с.
63. Гливінська Л.К. Об’єкт неолінгвістики – мультимодальність: завдання і рішення. Science and Education a New Dimension. Philology, VI(52), Issue: 177, 2018. P. 23–26.
64. Град Н. Сучасні мультимодальні студії: модальна лінгвістика та мультимодальна стилістика. Одеський лінгвістичний вісник. 2014. №4. С. 49–51
65. Гудзь Н. Мультимодальність як визначальна риса веб-сайтів екологічної тематики. Сучасний стан і перспективи лінгвістичних досліджень та проблем перекладу: тези доповідей Всеукр. наук. конф. пам’яті доктора філологічних наук, професора Д.І. Квеселевича. Житомир, 2014. С. 24–27.
66. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. Communications and Communicative Technologies. 2017. №12. С. 19–24.
67. Загнітко А. П. Сучасні лінгвістичні теорії : [монографія] / А. П. Загнітко. – [2-ге вид., випр. і доп.]. Донецьк : ДонНУ, 2007. – 219 с.
68. Івасишин М. Р. Мультимодальність англomовного коміксу: лінгвальний та екстралінгвальний виміри : дисертація. Івано-Франківськ, 2019. 404 с.
69. Івасишин М.Р. Лінгвальний та екстралінгвальний інвентар в англomовному коміксі. Закарпатські філологічні студії. 2019. №8(1). С. 65–70.
70. Івасишин М.Р. Феномен мультимодальності у коміксах (на матеріалі англійської мови). Одеський лінгвістичний вісник. 2017. №9. Т.1. С. 75–79.
71. Карп М. А. Текстотвірні ознаки когезії та когерентності в англійських мультимодальних літературних казках (на матеріалі творчості Філіпа Арда) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. Одеса, 2016. 20 с.

72. Колегаєва І. Полімодальність відчуттів у дзеркалі полікодовості тексту, або ще раз про антропоцентризм у лінгвістиці. Записки з романогерманської філології. 2015. Вип. 2(35). С.105–112
73. Коптілов В.О. Художній переклад і культура мови / Теорія і практика перекладу. – Випуск 6. – 1981. – 97 с.
74. Лотман Ю. Всередині думаючих світів. Людина - текст - семіосфера - історія / Ю. Лотман. – М., 1996. – 464 с.
75. Макарук Л. Л. Мультимодальна грамотність у цифровому столітті // Наукові записки національного університету “Острозька академія”. Серія “Філологічна”. – 2015. – 11. Вип. 54. – С. 49–52.
76. Макарук Л. Шрифт як лінгвальний модус: функціональний аспект (на матеріалі англійського мультимодального дискурсу). Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. 2016. РОЗД. І. Комуник. лінгвістика. С. 31–38.
77. Мілер М., Мак-Нівен С., Голловел М. Marvel Comics: Громадянська війна / пер. з англ. Д. Скорбатюк. Київ : Мальопус, 2019. 208 с.
78. Німецький досвід перекладання коміксів | Видавництво Ірбіс Комікси. Ірбіс комікси – Перший видавець дитячих коміксів. URL: [https://irbis-comics.com.ua/articles/nimeckyj\\_dosvid\\_perekladannja\\_komiksiv](https://irbis-comics.com.ua/articles/nimeckyj_dosvid_perekladannja_komiksiv) (дата звернення: 21.11.2023).
79. Ольшанський Д. Комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови. Педагогіка і психологія. 2000. № 3 (28). С. 36–44.
80. Підпригора С. Українська графічна проза на шляху до популярності. URL: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels>. (дата доступу: 8.10.2023)
81. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних смислів. Супермен і Гаррі Поттер: конструювання нематеріального в масовій культурі. Київ, 2013. 288 с.



82. ПРОСТОРОВО-ЧАСОВІ ВИМІРИ ОРГАНІЗАЦІЇ МЕМУАРНОГО ТВОРУ В КОНТЕКСТІ МЕТАЖАНРУ. Луганський Національний Університет Імені Тараса Шевченка , 2022
83. Просторово-Часові Структури в Екскурсійній Літературі. Міжнародна Науково-Практична Конференція «VI ТАВРІЙСЬКІ ІСТОРИЧНІ НАУКОВІ ЧИТАННЯ», 2022, doi:10.36059/978-966-397-269-5-11.
84. Скребнев, Ю.М. Основи стилістики англійської мови : Астрель, 2003.
85. Соломія К. ЛІНГВІСТИЧНИЙ АНАЛІЗ ЗВУКОНАСЛІДУВАНЬ НА ПРИКЛАДІ КОМІКСУ “GRAVITY FALLS”. Студентські наукові записки Національного університету «Острозька академія». 2022. Серія Філол. С. 55–59.
86. Фрекшин М. Соколине око: Моє життя як зброя / пер. О. Лісевич ; Мал.: Д. Аха, Х. Пулідю. Київ : Мальопус, 2021. 128 с.
87. Черпак О. Прагматичний аспект мови перекладу. URL: [https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/23031/1/Прагматичний\\_аспект\\_мови\\_перекладу.PDF](https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/23031/1/Прагматичний_аспект_мови_перекладу.PDF) (дата звернення: 19.10.2023).
88. Штифурак М. Ю. ОСОБЛИВОСТІ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ ТА ЇХ ВІДТВОРЕННЯ В УКРАЇНСЬКОМУ ПЕРЕКЛАДІ (НА МАТЕРІАЛІ ТВОРУ “ВАРТОВІ” АЛАНА МУРА) : дипломна робота. Миколаїв, 2022. 93 с.

# ДОДАТКИ

Додаток А. Пісня “Cocoonut” в оригіналі



Додаток Б. Пісня «Червона рута» в перекладеному коміксі

