

Міністерство освіти та науки України
Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет філології
Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

ОСОБЛИВОСТІ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ ТА ЇХ ВІДТВОРЕННЯ В УКРАЇНСЬКОМУ ПЕРЕКЛАДІ (НА МАТЕРІАЛІ ТВОРУ “ВАРТОВІ” АЛАНА МУРА)

Студентки 6 курсу 641 групи
Спеціальності 035 – Філологія
Спеціалізації 035.04 Германські мови та
літератури (переклад включно) - англійська

Штифуряк Марії Юріївни

Керівник: к. педагог. н., ст. викл.

Сидоренко Юлія Ігорівна

Рецензент: д. філол. н., професор

Підпригора Світлана Володимирівна

Національна шкала _____

Кількість балів _____ Оцінка ECTS _____

м. Миколаїв - 2022

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. ГРАФІЧНИЙ РОМАН ЯК ВИД МАСОВОГО МИСТЕЦТВА.....	7
1.1. Поняття креалізованого тексту.....	7
1.2. Жанрові особливості графічного роману.....	13
1.3. Класифікація коміксів та специфіка побудови графічного роману.....	17
РОЗДІЛ II. ЛЕКСИКО СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ.....	23
2.1. Авторський стиль та творчі доробки Алана Мура.....	23
2.2. Функціонування лексико стилістичних засобів у художній літературі	26
РОЗДІЛ III. ВІДТВОРЕННЯ ЛЕКСИКО СТИЛІСТИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ АЛАНА МУРА “ВАРТОВІ”.....	33
3.1. Особливості перекладу графічного роману.....	33
3.2. Аналіз способів перекладу лексико стилістичних засобів в графічному романі Алана Мура “Вартові”.....	36
3.2.1. Фонологічний рівень.....	42
3.2.2. Лексичний рівень.....	54
3.2.3. Стилістичний рівень.....	62
ВИСНОВКИ.....	72
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	76
ДОДАТКИ.....	81
SUMMARY.....	91

ВСТУП

XX століття стало етапом утворення нових видів мистецтва, ознаменувалося яскравими спробами взаємозбагаченням різних видів художньої творчості. Одним з новаторських напрямів творчого відтворення дійсності стали візуальні мистецтва, представником яких є графічний роман, який називають єдиною по-справжньому новою культурною формою, породженою XX століттям, але його дослідження почалося не так давно, в кінці XX століття, через тенденцію зняття протиставлення елітарної та масової культури. Одним з результатів цього процесу стала і зміна “формату” самих графічних романів, а саме зростання значення власне такого роману та його близьких форм.

Актуальність цього дослідження зумовлена активізацією розвитку українського ринку коміксів та зокрема графічних романів, появою наукових праць, у яких вони вивчаються у межах лінгвістики, соціології, культурології, педагогіки та не розглядаються у перекладознавчому аспекті. Однак, необхідність підвищення результативності таких досліджень передбачає вирішення проблем адекватного перекладу, як графічних романів, так і коміксів загалом. Разом з цим, часом перекладачі не усвідомлюють, які труднощі можуть виникнути при перекладі графічного роману іншою мовою, що може значно вплинути на якість перекладу, а отже, особливості жанру графічного роману та їх відтворення у перекладі потребують подальшого вивчення та висвітлення.

Вивченням коміксів займалися такі дослідники: У. Айснер, Д. Белов, О.В. Гудошник, М.Р. Івасишин, Н. Кон, Д. Кунцле, С. МакКлауд, А. Мескін, Р. Харві, Р.В. Чуканов та ін. Проте більшість дослідників вважає за необхідне виокремити поняття “графічний роман”, його місце в загальній класифікації коміксів, а також етапи

розвитку. Ґрунтовні наукові праці, в яких комікси розглядаються як об'єкт перекладання, представлені роботами таких дослідників як: Ф. Занеттін, Н. Челлоті.

Мета – висвітлити особливості жанру графічного роману та шляхи їх адекватного перекладу.

Для досягнення мети нами були визначені такі **завдання**:

1. Ознайомитися з поняттями “креалізований текст”, “графічний роман”, жанровими особливостями цього типу тексту.
2. Проаналізувати підходи до класифікації коміксів та місце графічного роману в ній.
3. Уточнити структурні особливості графічного роману.
4. Дослідити своєрідність авторського стилю Алана Мура та проаналізувати його творчі доробки.
5. Встановити особливості перекладу графічного роману.
6. З'ясувати лексико стилістичні особливості жанру графічного роману і проаналізувати способи їх перекладу та фонологічному, лексичному та стилістичному рівнях.

Об'єктом дослідження є лексико стилістичні особливості англійськомовного графічного роману.

Предметом дослідження виступають способи перекладу лексико стилістичних особливостей графічного роману.

У роботі було використано низку **методів**, що дозволили здійснити аналіз та провести дослідження матеріалу: аналіз і синтез при огляді визначень поняття “комікс” та його різновидів, а також під час огляду особливостей “графічного роману” як піджанру коміксу; порівняльний аналіз, який полягає у зіставленні вихідного тексту і тексту перекладу, для встановлення труднощів перекладання коміксу і способів їхнього вирішення; дедукція і індукція при визначенні особливостей відтворення коміксу українською мовою.

Матеріалом дослідження слугують оригінал англійськомовного графічного роману (коміксу) “Watchmen” Алана Мура, який складається з 12 розділів (випусків), і його українськомовний переклад, виконаний Ярославою Стріхою.

Теоретичне значення роботи полягає в тому, що виявлені в ході дослідження закономірності у функціонуванні та перекладі лексико стилістичних особливостей графічного роману зроблять певний внесок у подальший розвиток перекладознавства та загального мовознавства.

Практичне значення одержаних результатів визначається можливістю їхнього використання при подальшому вивченні графічних романів у перекладознавчому аспекті.

Апробація результатів дослідження здійснювалася на конференції “Студентські Могілянські читання 2021”.

Публікації. Стаття на тему “Стилістичні особливості графічного роману та специфіка їх відтворення в українському перекладі (на матеріалі твору Алана Мура “Вартові”) була опублікована молодіжному науковому журналі “Студентські Наукові Студії” Випуск 42 (86) 2021.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків та короткого викладу англійською мовою (summary).

У **вступі** обґрунтовується актуальність роботи, визначається мета та завдання дослідження, зазначається об’єкт, предмет та методи дослідження, теоретичне та практичне значення дослідження.

В **першому розділі** розглядаються теоретичні засади вивчення коміксу та його підвиду графічного роману: різні підходи до визначення поняття, основні класифікації; жанрові особливості.

У **другому розділі** визначається специфіка функціонування лексико стилістичних засобів у художній літературі, зокрема у графічному романі, та аналізується авторський стиль Алана Мура.

У **третьому розділі** подано особливості перекладу графічного роману та здійснено практичний аналіз способів перекладу лексико-стилістичних засобів в графічному романі на трьох рівнях: фонологічному, лексичному та стилістичному.

Висновки містять конкретні дії, які виконувалися під час дослідження та здобуті результати.

Список використаних джерел містить 62 позиції із джерел українською, російською та англійською мовами.

Перелік додатків унаочнює матеріали дослідження.

У **summary** подано загальні відомості дослідження англійською мовою.

РОЗДІЛ I. ГРАФІЧНИЙ РОМАН ЯК ВИД МАСОВОГО МИСТЕЦТВА

1.1. Поняття креолізованого тексту

Креолізований текст - це текст, що складається із знаків різних систем: вербальної (мовної/мовленнєвої) і невербальної (що належить іншій знаковій системі, ніж природна мова) (Ворошилова 180). У суспільстві разом із вербальними дедалі частіше використовуються іконічні знаки. Прикладом використання вербальних та іконічних знаків як єдиного цілого можуть бути тексти політичних плакатів, друкована реклама, тексти телебачення, комікси, кінотексти, Web-сайти в Інтернеті тощо (Драган-Іванець 2010).

Поняття креолізованого тексту має широке значення, і до його складу можуть входити не тільки образотворчі, а й “слухові” (звуки, що використовуються в мовленні, а також звукові сигнали, які виробляються за допомогою дзвінка, дзвона, свистка, гудка, сирени) та інші знаки (Сорокин 2007). Сучасна реклама створюється з метою впливу на всі органи чуттів людини, тому часто наповнена різними символами і знаками (Гальперин 139). Картинки і тексти сприймаються реципієнтом зорово, але слух діють не тільки теле- і радіотрансляції реклами, а й деякі особливі слухові образи (Школяр, Тарасов 140).

Згідно з французьким лінгвістом Р. Бартом, у семантиці зображення, як і у семантиці слова, можна назвати денотативні і конотативні значення. Дослідник вважає, що іконічний комплекс включає два типи означуваних: означувані що вказують на конкретні предмети, і означувані, що вказують на абстрактні поняття та ідеї. Інформацію першого типу Р. Барт називає денотативною, тобто буквальною, зрозумілою для реципієнта без спеціальних знань. Інформація другого типу називається конотативною. Спираючись на

асоціативні зв'язки, така інформація припускає безліч варіантів тлумачення, а її розуміння передбачає наявність у реципієнта різних знань, включаючи культурний код, соціальні зв'язки, національну специфіку тощо (Барт 132). Залежно від наявності зображення та характеру його зв'язку з вербальною частиною виділяються три основні групи текстів: тексти з нульовою креолізацією, тексти з частковою креолізацією та тексти з повною креолізацією (Протченка 394).

У текстах з нульовою креолізацією зображення не несе в собі жодного значення та будь-якої інформації, тому зображення може бути не представлене. Типовими прикладами є рядок, що біжить, і малі рекламні оголошення в друкованих виданнях.

У текстах з частковою креолізацією вербальні та іконічні елементи незалежні один від одного, образотворчий елемент лише супроводжує вербальну частину. У рекламі лікарських засобів візуальний компонент зображує упаковку, що у цьому випадку допомагає відрізнити його з інших препаратів.

У текстах з повною креолізацією спостерігається злиття компонентів, вербальний елемент залежить від образотворчого ряду, зображення є обов'язковим елементом тексту. Іконічний елемент може бути представлений ілюстраціями (фотографіями, малюнками), формулами, схемами, таблицями, символічними зображеннями тощо. Комікс та всі його піджанри є яскравим прикладом даного тексту, оскільки вербальний та невербальний компонент пов'язані один з одним та супроводжують один одного (Чигаєв 2010).

О.В. Пойманова пропонує розрізняти креолізовані (відеовербальні тексти) за цілою низкою ознак, що поширюються як на письмові, так і на усні тексти:

За гетерогенністю:

- нульовий ступінь (тільки вербальний або лише іконічний текст);

- ненульовий ступінь (поєднання вербальних та образотворчих компонентів).

За характером іконічного компонента:

- статичний (наприклад, реклама в журналі, плакат);
- двомірний (відеовербальний текст у книзі, кіно та ін.);
- тривимірний (відеовербальний текст у театральній п'єсі).

За характером вербального компонента:

- усний, що включає або живу мову, або запис цієї мови за допомогою спеціальних технічних засобів;

- письмовий, представлений рукописним або друкованим варіантами, друкований варіант може бути статичним або динамічним (наприклад, рядок, що біжить в рекламному тексті);

- містить знаки однієї природної мови;
- містить знаки кількох природних мов.

За співвідношенням обсягу інформації, переданої різними знаками, і ролі зображення:

- репетиційні (зображення в основному повторює вербальний текст, повного повторення бути не може через специфіку знаків тієї чи іншої знакової системи);

- адитивні (зображення несе у собі значну додаткову інформацію);

- видільні (зображення “підкреслює” якийсь аспект вербальної інформації, яка за своїм обсягом значно перевершує іконічну);

- аппозитивні (зміст, переданий картинкою, суперечить вербальній інформації, на основі цього часто виникає комічний ефект);

- інтегративні (зображення вбудоване у вербальний текст або вербальний текст доповнює зображення на користь спільної передачі);

- образотворче-центричні (зображення грає головну роль, вербальна частина лише пояснює та конкретизує його).

За характером зв'язків, що поєднують вербальний та образотворчий компоненти:

- експліцитно виражені;

- експліцитно невиражені (імпліцитні зв'язки) (Пойманова 57).

Чим більш абстрактний і менш реалістичний малюнок, тим більше він наближений до тексту, і, тим складніше його сприймати. І навпаки, чим більш простий і прямолінійний текст, тим більше він за швидкістю та легкістю сприйняття нагадує зображення (McCloud 49).

Загалом образотворчий ряд у вигляді художньо-образних, декоративних, пізнавальних ілюстрацій та вербальний компонент створюють єдиний цілісний компонент креолізованого тексту як об'єкта вербальної та візуальної комунікації. Т. М. Белова зазначає, що завдяки взаємодії вербальних та невербальних компонентів креолізованого тексту автор здатний не лише передати свій ідейний задум, досягти комічного ефекту, а й досягти вираження етнокультурних стереотипів (Белова 133).

Світ креолізованих текстів дуже різноманітний. Він охоплює тексти газетно-публіцистичні, науково-технічні, тексти інструкції, ілюстровані художні тексти, тексти реклами, афіші, комікси, плакати, листівки та ін., що відповідає потребам сучасного суспільства (Дмитрієва 12).

Однією з найважливіших текстових категорій є модальність. Щодо тексту поняття “модальність” досі не отримало свого загальновизнаного тлумачення та його межі у лінгвістичній літературі залишаються досить розпливчастими. Зазвичай під модальністю розуміється текстова категорія, що виражає ставлення того, хто говорить до повідомлення, його оцінку змісту мови. Л.М. Большіянов

зазначає, що кожне речення включає модальне значення як істотну конструктиву ознаку, тобто містить у собі вказівку на ставлення до дійсності (Большаянов 55). І.Р. Гальперін ототожнює текстову модальність із суб'єктивно-оцінною характеристикою предмета мови в тексті. При цьому до текстів, що мають модальність, дослідник відносить поетичні, публіцистичні тексти. Наукові тексти, навпаки, характеризуються безпристрастністю, логічністю, аргументованістю, їх розглядають як тексти з нульовою модальністю.

Більш правомірним є розширене тлумачення модальності як категорії, що включає різні види кваліфікації поданої інформації, у тому числі поряд з суб'єктивною (емоційною, позитивною, негативною та ін) об'єктивну (логічну, інтелектуальну та ін) оцінку змісту тексту. Текстова модальність при цьому проявляється по-різному: в одних текстах домінує або є єдиною можливою об'єктивна оцінність (насамперед у наукових, ділових текстах), в інших, навпаки, переважає особистісна, індивідуальна оцінність (особливо в художніх, рекламних, політичних текстах).

Текстова модальність може стосуватися як окремих відрізків тексту, і всього тексту загалом. Реалізація текстової модальності відбувається з допомогою арсеналу мовних засобів, що використовуються в тексті: граматичних, лексичних, фразеологічних, інтонаційних, стилістичних. У паралінгвістично-активних текстах значну частку модальної інформації несуть невербальні засоби. За словами Г.П. Німеця, відомі лінгвістичній науці так звані традиційні засоби модальності в процесі мовного розвитку, збагачення людського суспільства все новими формами як мови, так і немовними (екстралінгвістичними та паралінгвістичними) можливостями значно розширюють свої межі. Вилучення модального компонента сенсу креолізованого тексту, визначення його “модального ключа”

відбувається з урахуванням сприйняття інформації, що у вербальних і невербальних знаках впізнає читач. Особливу роль у цьому грають фонові знання, світовідчуття, емоції, бажання реципієнта.

З погляду лінгвістики комікс та усі його підвиди – це особливий вид оповіді, креолізований текст якої постає у вигляді послідовних кадрів, що містять, крім малюнка, вербальний твір, що передає переважно діалог персонажів і укладений в особливу рамку. Малюнок та укладений у нього вербальний текст утворюють органічну смислову єдність (Сонін 111).

Під вербальними компонентами розуміється весь літерний текст у межах коміксу. Тут виділяється два підвиди: мова персонажів та авторська мова (що включає титри, заголовки, авторське резюме, коментарі до всього комікса або до окремих епізодів) (Козлов 183). Мова персонажів поміщена у спеціальний простір, так звана словесна “бульбашка” (Celotti 38). Оскільки з погляду вербальної складової комікс характеризується лаконічністю та простотою, всередині нього укладено укорочена пряма мова, репліка, сказана персонажем коміксу.

Невербальні компоненти включають графіку коміксу (послідовність малюнків, так званих панелей, кожен з яких обрамлений рамкою і утворює кадр) і параграфіку, що транслює переважно фонову, додаткову інформацію, що виступає в ролі замітника буквеного тексту і бере участь у створенні експресивності та емотивності коміксу, а також створює анімацію графічної частини (Celotti 183).

Головною особливістю коміксу як креолізованого тексту є його актуальність в умовах сучасної комп'ютер-орієнтованої комунікації, спілкування через текст у рамці, важливою частиною якого є різноманітність піктографічних елементів спілкування. У креолізованих текстах зображення та вербальний компонент сприймаються взаємопов'язано і у разі коміксу, часто припускається творчий підхід до

інтерпретації авторського повідомлення. У цьому разі доречно говорити про формування нової семіотичної системи, у якій вербальний і невербальний компонент перебувають у взаємодії та служать створенню спеціальних одиниць ідеографічного коду. Завдяки формуванню такого коду комікс як особливий тип тексту близький своїм кадрюванням, ритмом і мовою духу нашого часу (Сонін 56).

Таким чином, креолізований текст є складним текстовим утворенням, в якому вербальні та невербальні елементи утворюють одне візуальне, структурне, смислове та функціональне ціле, спрямоване на комплексну прагматичну дію на реципієнта. Вказані вище особливості дозволяють вважати графічні романи та комікси текстами з повною креолізацією, тобто текстами, між вербальною та образотворчою частиною яких встановлені синсемантичні відносини: зображення та вербальний коментар текстової “бульбашки” знаходяться у взаємозв'язку, взаємодоповнюючі та взаємодетермінуючи один одного. У цьому відзначається унікальність коміксу як семантично ускладненого тексту за умов сучасності.

1.2. Жанрові особливості графічного роману

Графічний роман (graphic novel) – найбільш суперечливий і молодий різновид коміксу, термін зазвичай використовується для творів, що виходять несерійно. Автори часто використовують це поняття, щоб показати, що їхня творчість розрахована на дорослу аудиторію. Вважають, що термін з'явився в 1970-х, коли комікси вперше почали розглядати в наукових колах, і для їх вивчення стала потрібна відповідна термінологія (Murray 34). Д.Г. Дмитрієва пише, що щодо терміну “графічний роман” існує безліч розбіжностей, у тому числі й у західній дослідницькій літературі. Проблеми пов'язані з його

статусом як коміксу для дорослих, що породжує безліч додаткових асоціацій. Щоб уникнути натяків на дитячу чи гумористичну складову коміксу, різними авторами пропонувалися варіанти назви для позначення нового для видавців формату, який з 1964 р. називається графічним романом (Дмитрієва 3). Наприклад, Дж. Мартін у передмові до першого тому графічної адаптації “Ігри престолів” досить іронічно описує цей термін: “Графічний роман, так вони називають це тепер. Насправді це великі, красиві, видані на глянцевому папері і в твердій палітурці книги коміксів, що продаються радше в книгарнях, а не в газетних кіосках. “Графічний роман”, добре звучить. Гідна і шанована назва для творчої сфери, що традиційно шанується менше ніж Родні Денджерфілд” (Martin 28).

Графічний роман – один із найбільш нестандартних видів коміксу, що позиціонує себе як серйозний жанр, який не має нічого спільного з веселими картинками та штапованими історіями. Незважаючи на це, неможна заперечувати, що багато в чому графічний роман схожий на ті жанри, з якими його автори не хочуть мати нічого спільного. Їх поєднує саме поняття коміксу, до якого всі вони відносяться (Абу Бакр 2017).

Все сказане вище призводить до твердження, що поняття графічного роману безпосередньо пов'язане з поняттям коміксу. Ми схильні вважати, що “комікс” і “графічний роман” – у певному сенсі взаємозамінні терміни, але перший має ширший спектр значення. Іншими словами, будь-який графічний роман можна назвати коміксом, але не будь-який комікс можна назвати графічним романом. З чого виникає питання: чим сам по собі є комікс?

В. Айснер визначає комікс як “послідовне мистецтво”, маючи на увазі творчий вираз, художню та літературну форму, та особливий порядок оформлення малюнків та слів для вираження будь-якої ідеї чи

оповідання (Eisner 19). У своїй книзі *Comics and Sequential Art* (Комікс та послідовне мистецтво) він розглядає разом як журнальні комікси, так і графічні романи, інструкції та сценарні розкадрування. Також під його визначення коміксу підпадає і анімація, яку зазвичай включати не прийнято, оскільки в мультфільмах послідовність представлена в часі, тоді як коміксу темпоральні обмеження не властиві.

С. МакКлауд у книзі “Розуміння коміксу” також починає з визначення Айснера, але намагається його звузити і уточнити, даючи такий варіант: “Ілюстративні та інші зображення, зіставлені поруч у продуманій послідовності передачі інформації та/або отримання естетичного відгуку від глядача” (McCloud 30).

К. Кайндл вважає комікс “формою розповіді, що складається щонайменше з двох картинок” (Kaindl 25).

За визначенням А. Г. Соніна, “комікс – текст, що є послідовністю кадрів, що містить малюнок і вербальний твір, де малюнок і укладений у нього вербальний текст утворюють органічну смислову єдність” (Сонин 128).

Недоліком цих визначень можна вважати те, що всі вони не включають однопанельні комікси (одне зображення, що включає текст), тобто ті, які спочатку такими вважалися. С. МакКлауд порівнює їх із вирізаним з фільму кадром, упускаючи той факт, що такий комікс, на відміну від кінокадра, може нести смислове навантаження і бути незалежним від будь-яких інших сторонніх елементів.

Згідно Р. Харві, комікс – оповідання у формі зображень, які супроводжуються словами (часто вставленими з зону малюнка), що доповнюють його, і навпаки (Harvey 75). Таке визначення застосовується до однопанельних коміксів, але не підходить для тих, де текст відсутній.

Всі зазначені визначення беруть за основу фізичну структуру коміксу, але це не єдиний можливий підхід. Наприклад, цікавим є визначення Н. Кона: Однопанельні комікси; комікси, де текст переважає; комікси, де тексту немає – це комікси, і приналежність до них немає нічого спільного зі структурою.

У світлі цього комікс можна розуміти лише як соціологічний, літературний та культурний продукт, що не залежить від своєї внутрішньої композиції. Комікс будується на основі трьох видів мистецтва: літератури, живопису та кіно. Як зазначає той самий С. МакКлауд, “Фільм на плівці – це дуже повільний комікс. Простір для коміксу означає те саме, що час для фільму”. Він називає малюнки “прийнятою інформацією” (повідомлення зрозуміле, і не вимагає пояснень), а текст – “сприйнятою”, яка потрібна для декодування абстрактних символів мови. Відповідно чим більш далекий малюнок від реалізму, тим складніше він сприймається, і те саме відбувається з текстом (McCloud 216). У. Айснер також стверджує, що комікс – це калейдоскоп з зображень і слів, і тому читачеві потрібно сприймати інформацію як візуально, так і в текстовому вигляді, ці два аспекти нероздільні (Eisner 164).

Через таку різноманітність думок деякі дослідники (Meskin 369) переконані, що вірного визначення не існує зовсім. Мінливість і непостійність коміксу також є причиною того, чому так і не вдалося поки виділити універсального і точного визначення того, що можна назвати коміксом, але, незважаючи на це, наведені вище варіанти повинні дати відносно вичерпне уявлення. Проте, найвірнішим нам здається визначення У. Айснера, оскільки саме в нього комікс вперше визначено як “послідовне мистецтво”, що є основним поняттям для подальшого вивчення.

Принципова різниця між коміксом та графічним романом у тому, які теми досліджує автор і як їх подає. Поняття коміксу широке і не завжди дозволяє чітко охарактеризувати твір, саме тому і було запроваджено термін “графічний роман”. Проте ми можемо впевнено стверджувати, що особливості перекладу для них однакові, оскільки графічний роман за своєю сутністю є продовженням коміксу і одним з його видів.

1.3. Класифікація коміксів та специфіка побудови графічного роману

Створення графічного роману, як і будь якого коміксу передбачає дотримання певних правил їх побудови. Найбільш детально нюанси побудови коміксу описував С. МакКлауд, також надаючи поради щодо техніки малювання та правильного розташування кадрів коміксу.

1. Розкадрування

Розповідь треба починати зі знайомства глядача з оточенням, оскільки початкові кадри задають тон та настрій оповіді. Тому бажано, щоб перша панель була досить великою, розгорнутою та добре демонструвала місце дії.

2. Панорамний вид – не єдиний спосіб розпочати історію. Використовуючи ланцюжки кадрів, пов'язаних єдиною ідеєю, можна досягти атмосферності за мінімальної подачі інформації.

Кількість та розмір панелей залежить від подій та важливості того, що відбувається: чим більше розмір панелі – тим більше значення у сюжеті грає ця сцена. Форма панелей залежить від часових рамок: без форми кадр знаходиться “поза часом” (що буває зручно для підкреслення заднього плану). Крім того, завжди варто враховувати

місце для “бульбашок” з думками або діалогами. Необхідно залишати трохи вільного простору навколо персонажів, інакше картинка виглядатиме захарашеною. Зображення в довгому кадрі сприймається як те, що відбувається протягом тривалого часу. Також такі форми панелей у коміксах підходять як дуже повільних дій, так великої кількості дій.

Короткі, але високі панелі означають швидкі дії – таке композиційне рішення часто використовується під час бойових сцен, але цілком підходить і для діалогів при невеликих обсягах тексту. Але все ж таки дії і події мають різне значення для сюжету, тому подібні панелі не варто використовувати для передачі значущих моментів.

У коміксі не рекомендується перевищувати ліміт 6 кадрів на сторінку, більша кількість допустима лише за наявності незначних епізодів. Якщо вставляти по десятку панелей на сторінку, історія буде дрібною і глядач не буде зацікавлений у ній. Якою б епічною не була розповідь, реципієнту може бути складно сприймати інформацію, коли на аркуші занадто багато дії та сюжету.

Напрямок розповіді ведеться зліва направо – це напрям погляду головного героя, напрям його руху. Персонаж знаходиться в лівій частині зображення, якщо прибуває, і праворуч, якщо залишає місце дії. Перешкоди ж “дивляться” вліво, а знаходяться праворуч. Це прості правила, які полегшують сприйняття коміксу.

Одна з найпоширеніших помилок – це збереження одного й того ж плану кожному кадру. Один і той же ракурс втомлює читача, “камера” повинна змінювати своє положення – це додає динаміки навіть у найповільніші моменти коміксу моменти. Необхідно варіювати ракурси, плани, дозволяти персонажам виконувати дії та змінювати своє положення під час діалогів.

Важливо пам'ятати про правила побудови планів:

Далекий план – для демонстрації місця подій. Персонажі у такому разі виглядають дуже маленькими.

Загальний план – коли видно всього персонажа. Така композиція також підходить для демонстрації місця подій.

Середній план використовується, коли взаємодіють двоє чи кілька людей. Варіант – вид героя до поясу.

Крупний план – коли видно лише голову або обличчя персонажа. Використовується для виведення об'єкта з фону.

Макро план - коли показано окрему деталь. Цей план створено для екстремальних ситуацій. (Барт 37)

Закінчувати сторінку або номер прийнято “таким” або як його ще називають “каліфхенгером”, тобто причиною перегорнути сторінку або купини наступний номер, це може бути питання без відповіді чи незавершена дія. Остання панель на сторінці повинна змусити глядача поставити запитання: “Що буде далі?” Привід може бути зовсім дрібним: це не має значення для історії, але важливо для утримання уваги глядача. Правильне використання такого прийому змусить читача прочитати комікс на одному диханні та посилить ефект від прочитаного.

3. Також важливим пунктом у правилах побудови коміксів є композиція.

Композиція – це вміння управляти увагою читача, складати об'єкти і вибудовувати плани зображення так, щоб погляд міг ковзати по картинці, помічаючи ключові елементи. Інакше кажучи, це здатність правильно розставляти предмети у кадрі так, щоб глядач відчув цілісність картини. Композиція повинна складатися з фону та “плям”. Якщо, примружившись подивитися на будь-яку роботу художника з правильною композицією, можна побачити темні відділи на світлому фоні або навпаки, світлі відділи на темному тлі. Це і є “плями” – один

або кілька елементів різного розміру, що не повторюють форму панелі або один одного. Така композиція вважається успішною і буде комфортною для сприйняття.

Комікс, як і будь-який інший вид мистецтва, можна класифікувати за різними критеріями. Комікс включає в себе як текстову, так і образотворчу складову, а отже, може класифікуватися за застосованими художніми прийомами, місцем, де він був створений, темами та форматами, в яких був опублікований.

Територіально комікси зазвичай поділяють на видані у Сполучених Штатах Америки та Великобританії, континентальній Європі та Східній Азії. Вони відрізняються не лише за жанрами та тематикою, а й за видавничою політикою та форматом. У США, як і в інших англomовних країнах, що часто об'єднують в одну групу, комікси найбільш різноманітні за жанрами та стилями, а також мають великий вплив на індустрію коміксів в цілому. Майже в кожній європейській країні існує свій формат публікації, наприклад, в Італії це “bonellianos” – чорно-білі книги в м'якій палітурці приблизно по сто сторінок, а у Франції книги коміксів кольорові і друкуються в альбомному форматі в твердій палітурці. Японська манга відрізняється від американських та європейських коміксів тим, що читається праворуч наліво (іноді при перекладі сторінки друкують у дзеркальному відображенні, але це сильно шкодить композиції малюнка та розкадруванням), вона публікується зазвичай у щомісячних чи щотижневих журналах, і завжди чорно-біла. У Китаї існує різновид манги – маньхуа, а Південній Кореї – манхва.

Якщо говорити про художні прийоми, то комікси можуть розподілятися на безліч категорій. У кожного художника свій унікальний стиль, але загалом існують два основні напрями: реалізм та карикатура (McCloud 30). Карикатурний стиль працює на спрощення

анатомії, але дає більше свободи для самовираження, ніж реалізм. Однак художники часто поєднують їх різними способами, наприклад, детально опрацьовуючи фон і спрощуючи героїв.

Також комікси поділяються за використаними художніми інструментами, прийомами та використанням кольору. І якщо нариси створені олівцем зазвичай обводяться ручками або пензлем, то для роботи з кольором матеріали набагато різноманітніші: акварель, акрил, пастель і т.д. Завдяки розвитку технологій весь комікс може бути повністю створений за допомогою різноманітних програм на комп'ютері.

Найпоширеніша класифікація коміксів це класифікація за форматом, в якому вони опубліковані. Карикатура (cartoon) – складається з одного малюнка, з текстовим коментарем. Стріп (comicstrip) – маленький блок панельних коміксів, що публікуються в газетах і журналах, зазвичай стріпи асоціюються з сатирою та гумором (Kunzle 27). Зараз стріпами вважаються короткі епізоди (22-24 сторінки) з історії, яка буде продовжена в наступному випуску (Rhoades 39). Зазвичай ці випуски потім публікуються в окремій книзі коміксів (comic book), в м'якій палітурці і приблизно від 32 до 80 сторінок – а саме в такому форматі ми звикли бачити історії про супергероїв. Також кілька випусків коміксів можуть бути опубліковані у альбомі коміксів (comical albums). Під цю ж класифікацію потрапляє і графічний роман (graphic novel).

Цю класифікацію не можна назвати повною, оскільки комікси – це мистецтво, що постійно розвивається, де постійно виникає щось нове, що не вписується в раніше встановлені рамки і формати.

Отже, графічний роман – це піджанр коміксу, що утилізує ту саму структуру побудови, а саме графічний роман може видаватися за стандартом коміксу раз на місяць, проте кількість випусків буде

лімітована, а з останнім випуском сюжет буде вважатися остаточно завершеним, також після публікації останнього випуску, всі частини частіше за все об'єднують у книгу з твердою палітуркою, що може налічувати до 500 сторінок та мати додаткові матеріали від авторів. Найбільш характерною відмінністю графічного роману від звичайних коміксів є тематика, що зорієнтована на дорослого читача та розкриває складні та глибокі проблеми, що можуть стосуватися, наприклад, суспільства або політики.

Підсумовуючи викладену у першому розділі інформацію, ми розглянули поняття “графічний роман” та “комікс”, також було висловлено та обґрунтовано твердження про їх зв'язок та взаємозамінність. Також представлені найпоширеніші класифікації та описано зв'язок графічного роману з іншими видами мистецтва.

У графічного роману є спільні риси з літературою та кінематографом, і загалом він підпорядковується правилам літературного перекладу, але через специфічні моменти притаманні послідовному мистецтву він відрізняється.

Загалом комікс – це досить молодий вид мистецтва, яким тільки недавно серйозно зацікавилися вчені та дослідники, через що у коміксології (comixology – неофіційна назва науки, що вивчає комікси, офіційна – comics studies) академічна база ще не така велика, а часом й суперечлива.

Комікс постійно змінюється і вдосконалює свою форму, через що важко створити єдину класифікацію позначити якісь рамки, що можливо і не так вже й погано, тому що це вказує на його потенціал.

РОЗДІЛ II. ЛЕКСИКО СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ

2.1. Авторський стиль та творчі доробки Алана Мура

Алан Мур – англійський письменник та автор коміксів, серед відомих його творів: “Вартові”, “V – значить Вендетта”, “З пекла” та серія “Ліга видатних джентльменів”. А. Мур визнаний “одним із найвизначніших британських письменників за останні п'ятдесят років” (Khoury 10). Він розпочав свою кар'єру в британських андеграундних та альтернативних журналах наприкінці 1970-х. Перші його вдалі публікації з'явилися у таких журналах як “2000AD” та “Warrior”. Згодом його запросили до американського видавництва DC Comics, і він став “першим автором коміксів, який живе у Великій Британії і працює в Америці” (Parkin 7). Під час роботи в DC Comics він працював над відомими персонажами, такими як Бетмен, Супермен, створив Джона Костянтина, переписав Болотяну Істоту. Протягом цього десятиліття Мур став одним із тих авторів коміксів, які допомогли змінити ставлення до жанру у Сполучених Штатах та Сполученому Королівстві. Його комікси називають “Зразком високого мистецтва”. (Molcher 2006)

За свою кар'єру А. Мур займався написанням не тільки не тільки графічної прози, а й повноцінних книжок, в яких документував свій досвід написання коміксів. Так у своїй книзі “Створюючи комікси” (Writing on comics) А. Мур пише про те, як важливо виробити свій впізнаваний стиль. І додає: але лише для того, щоб його подолати. Стиль може стати пасткою, і автор із яскравим стилем ризикує загрузнути у самоповторах. За його словами “Якщо ваші твори хвалять за меланхолійний і вдумливий тон – це привід написати щось легковажне та безглузде. Якщо люди аплодують вашій кримінальній

драмі, спробуйте створити комедію. Якщо є жанр чи форма, яких ви раніше уникали, то, можливо, звернення до них стане для вас викликом, випробуванням та допоможе покращити свої письменницькі навички”.

Специфіка стилю багато у чому базується на його довірі досвіду людей з якими він колаборує, а особливо ілюстраторам (Effron 2005).

У своїх інтерв'ю А. Мур неодноразово повторював, що, на відміну від літератури, що будується на постаті одного-єдиного автора/творця, комікс – це колективне мистецтво, співтворчість, результат “перехресного запилення ідеями” між письменником та художником.

Також легендарними вважаються його багатослівність та увага до деталей. Сценарій – це зазвичай досить сухий опис того, що відбувається на сторінці, кілька рядків на кожен кадр. Але А. Мур не такий. Щоб зрозуміти, як тремтливо він ставиться до своїх робіт, достатньо поглянути на чернетку “Вартових”. Загалом у романі 12 розділів, у кожному 28 сторінок – всього 336 сторінок. Проте загальний обсяг сценарію та супутніх матеріалів, які А. Мур протягом двох років надсилав Д. Гіббонсу, – 1032 сторінки. Саме стільки написав автор під час створення та опрацювання матеріалів для роману, якій одразу ж отримає звання культового.

Дія обраного нами графічного роману “Вартові” розгортається в 1980-х роках у Сполучених Штатах альтернативної реальності. Основною відмінністю від реального світу є існування костюмованих героїв. Головна історична відмінність припадає на 1938 рік, і такі події змінені, як наприклад, хід війни у В'єтнамі, в яку втрутився Доктор Мангеттен і в короткий термін припинив військові дії, а також президентство Річарда Ніксона, який за сюжетом був обраний на третій термін, з чого випливає, що Вотергейтського скандалу не існувало. Описувані події максимально наближені до реальності – ніхто з героїв,

крім Доктора Мангеттена, не володіє надлюдськими можливостями, описуючи словами “віджіланте” – хтось пильний, хто особисто вершує правосуддя, “месник у масці”. Доктор Манхеттен сприймається урядом як стратегічна зброя проти Радянського Союзу та одночасно прискорює зростання напруженості між двома країнами. Через деякий час герої перестали користуватися довірою поліції та громадськості, і уряд прийняв декрет сенатора Кінна і офіційно оголошує костюмованих героїв поза законом.

З самого початку лінійка біла створена для того, щоб дослідити, якими могли б бути супергерої “у правдоподібному, реальному світі”. У міру того, як історія ставала все складнішою, А. Мур сказав, що Вартові набули нових ідей, а саме про “владу та про ідею надлюдини, що раптово з'являється у суспільстві”.

Публікація роману “Вартові” вважається моментом, коли жанр коміксу “досягнув повноліття”, так пише І. Томсон у своєму есе “Deconstructing the Hero” (“Деконструкція Героя”), вказуючи на те, що розвиваючи своїх героїв саме для того, щоб деконструювати саму ідею героя, А. Мур заохочує нас поміркувати про значення героїчної постаті з багатьох різних кутів. І. Томсон пише, що герої “Вартових” майже всі мають нігілістичний погляд на життя та події що розгортаються, і що А. Мур представляє це бачення, як просту та неприкрашену істину, для того щоб деконструювати кінцеву мотивацію будь якого героя, а саме порятунок невинних людей, який у свою чергу надасть герою “духовного” безсмертя. І. Томсон зазначає, що історія розвиває своїх героїв саме для того, щоб запитати нас, чи насправді нам потрібні герої. Він додає, що деконструкція концепції героя в історії вказує на те що, можливо, час героїв минув, що, на його думку, відрізняє цей постмодерністський твір від деконструкцій героя в русі екзистенціалізму. Р. Рейнольдс у своїй роботі “Super Heroes: A Modern

Mythology” пише, що без будь-яких суперлиходіїв в історії супергерої “Вартових” змушені стикатися з більш нематеріальними соціальними та моральними проблемами, додаючи, що це віддаляє концепцію супергероя від звичайних нарративних очікувань жанру. Рейнольдс приходить до висновку, що іронічне самоусвідомлення жанру, що демонструється у романі виділяє Вартових чи то як останній та ключовий текст у жанрі супергероїки, або як перший у новому більш зрілому етапі для цього жанру.

2.2. Функціонування лексико стилістичних засобів у художній літературі

У сучасній лінгвістиці ціла низка теоретичних праць вітчизняних та зарубіжних авторів присвячена дослідженню експресивних засобів англійської мови. При цьому чітка класифікація виразних засобів та стилістичних прийомів є проблемою внаслідок різноманіття точок зору та протиріч між різними підходами до питання про класифікацію лексико стилістичних засобів. Розроблені різними дослідниками класифікації включають суміжні явища та поняття, що подані з різних позицій та рівнів. Складність також представляє той факт, що стилістика є порівняно новим розділом мовознавства, і вчені ще не дійшли спільної думки щодо чіткого розмежування лексичних виразних засобів та лексичних стилістичних прийомів.

Протягом тривалого часу було поширено підрозділ стилістичних засобів на образотворчі та виразні. При класичному підході під образотворчими засобами мови розуміються стежки, тобто різні види образного вживання слів і словосполучень за принципом перенесення найменування. Образотворчі засоби служать створенню образу і

представлені, головним чином, на лексичному рівні. Група образотворчих засобів включає такі типи переносного вживання слів та виразів, як метафора, метонімія, гіпербола, літота, іронія, перифраз тощо. Виразні засоби не створюють образів, а використовуються задля надання мовленню виразності за допомогою особливих синтаксичних побудов, таких як інверсія, риторичне питання, паралельні конструкції і т.д.

У сучасній лінгвістиці ці терміни, як і раніше, використовуються, однак отримують нові трактування. Деякі дослідники (Kuryłowicz 7) вважають за доцільне характеризувати образотворчі засоби як парадигматичні, оскільки вони засновані на асоціативній схожості обраних автором лексичних одиниць з іншими близькими їм за значенням і тому потенційно можливими, але не представленими в тексті одиницями.

З позиції такої думки виразні засоби можна охарактеризувати як синтагматичні, оскільки вони засновані на лінійному розташуванні частин, від якого залежить їхній ефект.

Проблема класифікації особливо гостра, враховуючи, що образотворчі засоби здатні, подібно до виразних, виконувати експресивну функцію, а виразні засоби можуть брати участь у створенні образності, що особливо яскраво проявляється на матеріалі тексту коміксу, або як у нашому випадку графічного роману.

Одним із перших учених хто по іншому подивився на традиційну систему класифікації стилістичних засобів, став Дж. Ліч. У роботі “Есе про стиль і мову” (Essays on Style and Language) дослідник наводить класифікацію, в основі якої лежить принцип розрізнення між мовною нормою та відхиленням від літературної мови. Відхилення у свою чергу поділяються на парадигматичні та синтагматичні (Знаменська 2004).

Дослідник І.Р. Гальперін запропонував рівневу класифікацію, у якій виділив фонетичні, лексичні та синтаксичні образні засоби.

Лексичні засоби І.Р. Гальперін поділяє на три підгрупи. В основі першої підгрупи лежить принцип взаємодії різних рівнів значення слова: словникового, контекстного, похідного, номінативного та емотивного. Стилістичний ефект досягається за допомогою бінарної опозиції словникового значення та будь-якого іншого з перерахованих. Принцип другої підгрупи полягає у взаємодії двох лексичних значень, одночасно реалізованих у контексті. Третя підгрупа включає стійкі словосполучення та їхню взаємодію в контексті.

Відповідно до даної класифікації, синтаксичні засоби є не парадигматичними, а синтагматичними, тобто структурні елементи мають власне значення, що впливає на лексичне значення. І.Р. Гальперін класифікує синтаксичні засоби за такими критеріями:

1. Зіставлення окремих елементів висловлювання (інверсія, відокремлені конструкції, паралельні конструкції, хіазм, повтор, перерахування, напруга, градація, антитеза).

2. Тип зв'язку окремих елементів (асиндетон, полісиндетон, парцеляція).

3. Характерне використання розмовних конструкцій (еліпсис, апозіопеза, авторські питання в оповіданні, непряма мова).

4) передача структурного значення (риторичні питання, літота) (Гальперін 1958).

Попри те що, що класифікація І.Р. Гальперін здобула широке визнання, деякі дослідники відзначають її недоліки. Так, на думку Т. А. Знаменської, існує багато виразних засобів, які можна віднести як до лексичних, так і до синтаксичних засобів, таких як антитеза, перифраз, іронія та ін.

Також складно провести чітку межу між використанням розмовних конструкцій (синтаксичні засоби) та використанням стійких виразів (лексичні засоби) (Знаменська 2004).

В. А. Кухаренко, як і І.Р. Гальперін, дотримується рівневого підходу і виділяють наступні мовні рівні:

1) фонографічний (включає засоби інструментування, а також звуконаслідування, графони та графічні засоби – курсив, великі літери тощо) і морфологічний рівні (префікси та суфікси з емотивним та оцінним значенням);

2) лексичний (включає коннотативні значення, літературну стратифікацію лексики, а також лексичні стилістичні засоби: метафору, метонімію, синекдоху тощо);

3) синтаксичний (включає різні типи речень, еліпсис та ін.); а також лексико-синтаксичні стилістичні прийоми, такі як антитеза, порівняння, літота, перифраз і т. д. (Кухаренко 2009) .

Класифікація Ю.М. Скребнева, представлена у книзі “Основи стилістики англійської мови”, вважається однією з найновіших та нестандартних. Вчений поєднав принцип поділу засобів на парадигматичні та синтагматичні підгрупи Дж. Ліча та рівні-орієнтований підхід І.Р. Гальперін , створивши у своїй власну цілісну систему і побудувавши унікальну мовну ієрархію. Ю.М. Скребнева ділить всю стилістику як науку на парадигматичну та синтагматичну:

1. Парадигматична стилістика:

1) парадигматична фонетика;

Цей розділ включає фонографічні засоби, покликані відобразити фонетичні особливості мовлення на письмі, такі як графони, курсив, звуконаслідування, повтор літер - всі ці елементи служать для надання експресивності мові персонажів коміксу як твору, наближеного до усної форми комунікації.

2) парадигматична морфологія;

Цей рівень використовує стилістичний потенціал граматичних засобів або виділення граматичних категорій роду, особи, числа та ін. у неживих предметів та абстрактних понять — kindness = she, anger = he.

3) парадигматична лексикологія;

У цьому розділі Ю.М. Скребнева виділяє лексичні одиниці, що відносяться до нейтрального, високого (поетичний, офіційний та професійний мови) та зниженого (розмовна мова, неологізми, сленг, okazionalizmi, vulgariizmi) стилістичного тону. Книжкову та архаїчну лексику дослідник відносить до високого тону, але не виділяє як окремі категорії, тому що дані типи можуть бути віднесені до кожного з трьох зазначених різновидів. Терміни також можуть бути присутніми в різних категоріях і свідчити як про соціальний престиж того, хто говорить, так і про відсутність смаку і такту. У цьому розділі Ю.М. Скребнева також згадує стилістичний потенціал лексики іноземною мовою, запозичень та варваризмів.

4) парадигматичний синтаксис;

Цей розділ стосується структури речення (еліпсис, апосіопеза, односкладові називні речення, синтаксична тавтологія, полісиндетон), порядку слів (інверсія), комунікативних типів речень, типів синтаксичного зв'язку.

5) парадигматична семасіологія;

У класифікації Ю.М. Скребнева тропи називаються фігурами заміни і поділяються на фігури кількості (засновані на перебільшенні або применшенні — гіпербола та мейозис, різновидом якої є літота) та фігури якості, що мають три різновиди: 1) перенесення, засноване на реальному зв'язку між об'єктом номінації та об'єктом, найменування якого йому присвоюється - метонімія, яка в свою чергу поділяється на синекдоху та перифразис; 2) перенесення за суміжністю - метафора

(стійка, розширена, катахреза, алегорія), персоніфікація, антономасія, алегорія; 3) перенесення з урахуванням контрасту – іронія.

2. Синтагматична стилістика:

1) синтагматична фонетика;

У розділі розглядається інтонація, інтонаційний наголос, темп промови. До стилістичних засобів відносяться алітерація, асонанс, паронимазія, ритм, рима.

2) синтагматична морфологія;

Цей розділ вивчає потенціал граматичних форм, що створюють стилістичний ефект у рамках параграфа чи тексту — у коміксі експресивний потенціал синтагматичної морфології яскраво проявляється у багатьох скорочених граматичних форм, що характеризують неформальний стиль спілкування персонажа.

3) синтагматична лексикологія;

У цьому розділі приділяється увага стилістично забарвленим лексичним одиницям, що знаходяться в одному контексті.

4) синтагматичний синтаксис;

У цьому розділі розглядається речення у тексті (паралелізм, анафора, епіфора, обрамлення, анадіплосис, хіазм).

5) синтагматична семасіологія;

У цьому розділі звертається увага на семантичні відносини елементів тексту з огляду на весь текст. Ю.М. Скребнєва виділяє фігури сполучуваності: фігури тотожності (порівняння, заміна синонімом), нерівності (уточнюючий синонім, градація висхідна і низхідна, зевгма, каламбур, прихована тавтологія), контрасту (оксюморон, антитеза) (Скребнєв 2003).

Оскільки ряд ознак графічного роману близький до усної форми комунікації, мова персонажів такого твору характеризується досить короткими фразами і нескладним синтаксисом. Графічний роман прагне

до пошуку мовних одиниць, що мають найбільшу виразність і максимальний ефект реалізму (Сонін 1999). Насамперед це представлено вигуками, що створюють ефект розмовної мови на листі. Разом з образотворчими засобами вираження емоційних реакцій персонажів, такими як міміка та жести, а також графічними елементами та кольором, вигуки, будучи вербально-іконічними одиницями, утворюють унікальну семіотичну систему.

Підсумовуючи викладену у другому розділі інформацію, ми розглянули специфіку писемного стиля А. Мура, що виділяється увагою до деталей, скрупульозністю, та постійною еволюцією майстерності, що була визнана критика та читачами.

При аналізі лексики мови обраного нами графічного роману, особливо помітна її експресивність та емоційно забарвлений характер. Так, його особливістю є широке вживання слів розмовного стилю, фразеологізмів, слів із яскраво вираженим конотативним значенням. Діапазон лексики мови коміксів загалом надзвичайно широкий і включає лексичні одиниці, що відносяться до різноманітних стилів мови. Однак найчастіше лексика коміксу спрямована на опис дій, що ілюструються відповідним малюнком кадру.

Класифікація, запропонована Ю.М. Скребнева є абсолютно новим підходом у галузі вивчення стилістичних засобів. Головною перевагою зазначеної класифікації є можливість віднесення різноманітних експресивних засобів одразу до кількох структурних груп, що вирішує проблему проведення жорстких меж між виразними та образотворчими засобами. З цієї причини нам здається доречним розглядати лексико-стилістичний потенціал графічного роману як тексту з позиції цього підходу.

РОЗДІЛ III. ВІДТВОРЕННЯ ЛЕКСИКО СТИЛІСТИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ АЛАНА МУРА “ВАРТОВІ”

3.1. Особливості перекладу графічного роману

Необхідно брати до уваги під час перекладу, що комікс, отже і графічний роман, не є літературним жанром, а окремим незалежним видом мистецтва. Подібності та відмінності між перекладом коміксів, літератури та кінофільмів можна розділити на дві категорії: текстові (що стосуються самого тексту), і технічні (скоріше пов'язані з формою, ніж із змістом). Перекладачів зазвичай стосується перша категорія.

Як і в літературі та кінематографі, в графічних романах існують мікрорівень (окремі панелі) та макрорівень (сторінки, послідовність панелей). На мікрорівні найголовніший елемент - це мова візуального спілкування, що включає серію повторюваних зображень і відомих символів (Eisner 198). Оскільки комікси сприймаються лише зором, то зображення грають роль звуків, рухів та емоцій.

Переклад літературного твору, як і графічного роману, пов'язаний насамперед із роботою з текстом: це і пошук лексичних відповідників, і лексико-граматичних трансформацій, і структурні перетворення. Ці ж моменти виявляються під час субтитрування та дублювання фільмів, але у випадку з графічним романів вони наочніші, оскільки, як і літературні твори, графічний роман існує у письмовій формі. При перекладі і одного, і другого має зберігатися когерентність тексту, хоча у графічному романі вона не так очевидна, проте текст повинен сприйматися загалом, а не окремими блоками. Однак у літературних творах відсутні неперекладні елементи, і немає обмежень рамками та малюнками. Неперекладні елементи – це частина незмінного дискурсу, яка повинна залишатися недоторканою у будь-

якому виданні будь-якою мовою. Для графічного роману це зображення, розкадрування та художній стиль. Вони створюють контекст для історії, з якою працює перекладач (Janowski 170).

Просторові обмеження характерні також для перекладу фільмів, але якщо для графічного роману вони являються лише рамками мовних бульбашок, то для субтитрів або дубляжу також обов'язково часове обмеження, елементи, що не перекладаються, присутні і тут, і там. Як перекладач субтитрів, так і перекладач, що працює з графічним романом, не може вплинути або будь-яким чином змінити кадри фільму або малюнок, але на відміну від кіно в коміксах звук та графіка є невід'ємною частиною перекладу. Те саме помітно і при перекладі п'єс, де перекладача також пов'язують часові обмеження.

З аудіовізуальним перекладом графічний роман пов'язує і необхідність пошуку динамічного еквівалента (підбір найбільш точної одиниці, виходячи з того, як вона впливає на реципієнта) замість формального (максимально близький і точний переклад). Динамічний еквівалент потрібен через вже згадані просторові обмеження, а також для перекладу жартів та гри слів.

У роботах з теорії перекладу комікси, або графічні романи згадувалися рідко й у перекладознавстві мають досить хитке становище. Навіть у роботах, що вивчають підсфери перекладознавства, наприклад, дублювання фільмів, вони згадуються лише мигцем.

Часто переклад графічного роману або коміксу розглядають як вид “обмеженого перекладу”. Цей термін вперше був запроваджений С. Тітфордом у 1982 році і стосувався субтитрування, але на даний час відноситься до аудіовізуального перекладу в цілому (від коміксів до локалізації програмного забезпечення) (4). Комікс – це семіотична система, і, отже, переклад має розглядатися як переміщення між семіотичних реалій (Zanettin 60). Хоча при “обмеженому перекладі”

підкреслюється значущість семіотичного виміру та взаємозалежність слів та малюнків у коміксах, основним моментом залишається переклад вербального матеріалу. Слова розглядаються як такі, що займають підлегле становище у відношенні до малюнків, а невербальні елементи цікаві перекладачам лише тією мірою, якою вони створюють візуальні обмеження під час перекладу вербальних компонентів (4).

Існують дві загальноприйняті стратегії перекладу коміксу: форенізація та доместикація. Поняття «стратегія перекладу» досить широко використовується в сфері лінгвістики та перекладознавства. У цій роботі стратегія перекладу розглядається як механізм або метод, який використовується для вирішення певної проблеми при перекладі оригінального тексту (Kring). Зазвичай воно поєднується з технікою чи технікою перекладу. Різниця між стратегією та технікою перекладу полягає в рівні, на якому вони використовуються. Перекладачі можуть використовувати всі доступні методи та процедури в конкретних ситуаціях, щоб адаптувати тексти до цільової мови та культури, але слідувати єдиній глобальній стратегії перекладу. Форенізація або автентичний переклад – це перекладацька стратегія, що забезпечує збереження елементів вихідної мови та форми оригінального твору, найчастіше на шкоду цільовій мові та культурі, з метою передачі національних культурних та мовних особливостей авторського тексту. За такого підходу головною перекладацькою стратегією виступає матеріальне запозичення, що включає транскрипцію та транслітерацію. При цьому графічний компонент коміксу залишається практично або повністю недоторканим. Стратегія форенізації характерна для країн із усталеною культурою читання коміксів і аудиторією, здатної оцінити художню цінність оригінального коміксу. Прихильниками цієї стратегії були В. Беньямін, М. Хайдеггер, Л. Венути (Раренко 250).

Доместикація, навпаки, є етноцентричним редукуванням оригінального тексту відповідно до культурних цінностей мови перекладу (Rota 86). При застосуванні стратегії доместикації комікс публікується у характерному для країни форматі та супроводжується значними змінами вихідних елементів тексту, скороченнями та опущеннями фреймів та сторінок, заміною графічної форми назв та вигуків. Для існування цієї стратегії перекладачі застосовують “культурну трансплантацію” – прийом заміни імен мовою оригіналу іменами мовою перекладу, які є буквальними еквівалентами перших, але мають схожі культурні конотації і прийом опущення власних імен передаючи при цьому смислові компоненти іншими засобами (загальним ім'ям). (Bassnett 58).

Сьогодні у лінгвістиці існує й інша класифікація стратегій лінгво-культурної адаптації тексту перекладу для цільової аудиторії, що використовується як при перекладі як реалій, так і текстів у цілому в залежності від перекладача. Вони також відомі як субстратегії, що є засобами реалізації основних стратегій – форенізації, доместикації, нейтралізації:

1) транзитивна стратегія – орієнтована на максимально точне відтворення формальних характеристик індивідуального стилю автора та передачу лексико стилістичних особливостей оригіналу, що вважається необхідною умовою адекватного перекладу тексту, і, як наслідок, на пряме нетрансформативне перенесення всіх засобів виразності у переклад.

2) адаптивні стратегії орієнтовані на адаптацію тексту до культурних та мовних умов цільові аудиторії, і передбачають низку трансформативних дій, які використовуються перекладачем. Параметри адекватності перекладу в рамках цієї стратегії визначаються як довільний, зважаючи на те що вектор адаптації

встановлюється суб'єктивно в результаті особистісного акту сприйняття і розуміння вихідного тексту. Мета адаптивних стратегій – створення перекладу, що є динамічним еквівалентом оригіналу. Специфіка адаптивних стратегій різна:

а) лінгвокультурна адаптація – найпоширеніший вид адаптації при перекладі. Мета лінгвокультурної адаптації – створення тексту, адаптованого до культури та мови цільової аудиторії. Трансформативні дії, спрямовані досягнення адекватності: смисловий переклад значущих власних імен, пошук функціональних еквівалентів різних елементів тексту (фонем, морфем, слів, фразеологізмів, синтаксичних конструкцій тощо). Національно специфічні елементи тексту (пояснення, тлумачення) або замінюються їх приблизними відповідниками в культурі перекладу, або коментуються додатково.

б) жанрова адаптація – в умовах відсутності відповідних форм і жанрів у літературній традиції цільової аудиторії, тексти адаптують, надавши їм знайомий жанровий характер. За умов жанрової адаптації зазнає змін і сюжет творів, більшість потенційних прогалин між текстом оригіналу та перекладу виключені з тексту перекладу.

в) вікова адаптація – полягає у тому, що тексти мають бути сприйнятні перекладачем і перекладені з умовою призначення виключно для дитячої аудиторії. Мета адаптації – створення творів дитячої літератури, при чому текст практично повністю втрачає національну специфіку, з нього виключені всі прогалин між текстом оригіналу та перекладу і специфічні елементи тексту, надані оцінки багатьох дій і персонажів, використана лише загальноживана і розмовна лексика, значно спрощений синтаксис.

Отже, адаптивні стратегії орієнтовані переважно на отримання перекладеного тексту за заданими параметрами. У ході реалізації

стратегій такого типу завдання відтворення лексикостилістичних особливостей або вирішуються у дуже обмеженому масштабі, або взагалі знімається.

Для того, щоб зберегти культурний компонент та лексикостилістичні особливості вихідної мови в перекладі, не втратити їх оригінальний колорит, слід використовувати стратегію форенізації, та, відповідно, щоб досягти прозорого перекладу, плавності та елегантності мови, перетворити культурне «чуже» домінуючим цінностям культури цільової аудиторії, доречно буде використовувати стратегію доместикації. Однак, якщо врахувати всі фактори, що впливають на процес перекладу, включаючи характер перекладного матеріалу (книга, фільм, мультфільм, комікс) чи тип цільової аудиторії (діти, підлітки, дорослі), виправданим перекладацьким рішенням буде лише використання однієї із вищезазначених стратегій, але також їх вміле та доцільне поєднанням в межах перекладу.

Для перекладу коміксів застосовуються багато правил, притаманні перекладу художнього тексту. У книзі “Перекладознавство” (Translation Studies) С. Баснетт наводить шість правил перекладу, спочатку сформульованих Х. Беллок Відповідно до цих правил:

1) перекладач повинен розглядати текст як цілісну одиницю, а не як сукупність слів та речень;

2) перекладач повинен перекладати ідіому ідіомою та брати до уваги культурні особливості мови-джерела та цільової мови;

3) перекладач повинен передавати той самий зміст і враховувати особливості та можливості мови-джерела та цільової мови, для того, щоб забезпечити твір того ж ефекту в цільовій мові;

4) перекладачу слід звертати увагу на “хибних друзів перекладача” (слів і словосполучень, схожих у звучанні в обох мовах, які мають різне значення);

5) перекладач не повинен боятися вносити суттєві зміни до тексту, якщо він вважає це за необхідне;

б) перекладач не повинен додавати до перекладу стилістичних характеристик, відсутніх у тексті оригіналу. Всі ці правила справедливі для перекладу коміксу, хіба що крім правила 5), яке неможливо виконати внаслідок обмеженого простору балона, в якому міститься текст. Мови відрізняються один від одного граматичними структурами, зокрема, структурою слів. Завдання перекладача полягає у вмінні підібрати слово-еквівалент, ємне за обсягом, але коротке за написанням (Братчикова 2013).

При перекладі слід зберігати особливості функціонального стилю мовлення персонажа. Що стосується власних назв, слід зазначити необхідність дотримуватися усталеного перекладу власних імен популярних персонажів і в той же час бажано перекладати значення, яке має ім'я, якщо воно несе важливу для сюжету інформацію.

Проблема перекладу коміксів українською пов'язана насамперед із недостатньо розвиненою культурою читання коміксів в Україні. На даний момент аматорський переклад, як і раніше, за своїми масштабами значно перевершує професійний, що позначається на якості та адекватності перекладу та викликає труднощі у виявленні закономірностей перекладу коміксів українською мовою.

В.М. Комісаров визначає адекватність перекладу як виконання прагматичного завдання в процесі перекладу на максимальному рівні, з дотриманням жанрово-стилістичних норм тексту та норм перекладу, а також недопущення порушення норм або вживання мови з якої робиться переклад (Комісаров 233). Л.В. Сабарайкіна зазначає, що прагматичний аспект перекладу слід розуміти як установку на реципієнта перекладу, тобто надання рівноцінності ефекту,

викликаного оригіналом та перекладом. Прагматичний аспект має важливе значення у перекладі художніх текстів, у зв'язку з тим, що він багато в чому визначає, наскільки адекватним вийшов переклад (Сабарайкіна 112).

Іншими словами, адекватний переклад відповідає вимогам реципієнта і не порушує норми мови та перекладу, а прагматичне завдання вважається виконаним під час створення ефекту прочитання рідною мовою перекладеного тексту.

М.Г. Шичкіна вважає, що у неадекватному перекладі можуть зустрічатися різні помилки: починаючи з некритичних стилістичних неточностей і закінчуючи найсерйознішою помилкою під час перекладу – спотворенням оригінального сенсу. Найпоширенішими помилками при перекладі вважається буквальний або, навпаки, вільний переклад. Важливо пам'ятати, що збереження авторського синтаксису одна із способів досягнення адекватності під час перекладу художніх текстів (Шичкіна 86).

Розглянемо систему градації помилок В.М. Комісарова (19).

Існує чотири види помилок:

- 1) Спотворення сенсу оригіналу.
- 2) Помилки, які не порушують загальний зміст оригіналу, але призводять до його зміни лише на рівні окремих слів чи деталей змісту.
- 3) Неточна передача стилістичних особливостей оригіналу, які не порушують загального сенсу.
- 4) Порушення норм мови перекладу, пов'язані з недостатнім рівнем володіння мовою.

Г.І. Фазилзянова вказує на те, що у пошуку оптимального варіанта перекладу, потрібно розробити таку стратегію: розглядати всі основні виміри процесу перекладу, тобто міжмовний, міжкультурний та

міжситуаційний. Вона також зазначає, що найчастіше перекладацькі рішення є компромісними (Фазилзянова 91).

При перекладі коміксів, а саме графічного роману, як підвиду коміксу, також важливо відзначити єдність тексту та візуального елемента: комікс є повністю креолізованим текстом, тому картинка визначає контекст нарівні з текстом. Згідно з дослідженнями М.А. Ворошилової, у повністю креолізованих текстах усний елемент не може існувати, не може існувати самостійно і незалежно від образотворчої частини – між цими елементами встановлюється синсемантичний зв'язок. У разі повної креалізації усний елемент орієнтується на зображення або відсилає до нього, а зображення виступає у ролі незамінної частини тексту (Ворошилова 77). Не маючи перед собою зображення, перекладач ризикує помилитися у доборі адекватної відповідності одиниці у мові перекладу.

У досягненні адекватності перекладач змушений перетворювати текст, змінювати його форму та сенс, тобто застосовувати трансформації. В.М. Комісаров визначає трансформацію як передачу одиниць оригіналу одиницями перекладу з допомогою перетворень. Трансформації можуть перетворювати одночасно форму і значення мовних одиниць оригінального тексту (Комісаров 172). І. В. Баннікова зазначає, що перекладач покладається на ряд факторів при виборі типу перетворення, але насамперед він визначається лексичними та граматичними особливостями мов оригінального та перекладного тексту (Баннікова 44).

Отже переклад графічного роману підпорядковується загальним правилам літературного перекладу. Однак у графічному романі сенс передається не лише через текст, а й через зображення і всю сукупність ілюстративних знаків, і перекладач має якомога гармонійніше все це поєднувати.

3.2. Аналіз способів перекладу лексико стилістичних засобів в графічному романі

3.2.1. Фонологічний рівень

Ономатопея є мовною імітацією звуків природного світу і невід'ємним елементом графічного роману як твору, в силу тематики насиченого яскравими емоційними діалогами, конфліктними ситуаціями, бійками, криками та іншим. Цю особливість необхідно брати до уваги перекладачу, через те що звуконаслідування у дрібницях відображає унікальність конкретного мовного середовища, а також психолінгвістичні та когнітивні особливості сприйняття дійсності, характерні для мовної та культурної спільності.

Переклад звуконаслідувальної лексики в графічному романі є проблемою з низки причин. Так само як не існує повністю сформованої та усталеної системи звуконаслідувальних слів, не можна спостерігати чіткої картини і в тому, що стосується перекладу звуконаслідувань українською мовою. У коміксах загалом зустрічаються такі типи звуконаслідувань: звуконаслідувальні слова та висловлювання, модифіковані звуконаслідування та звуконаслідування-оказіоналізми. Перші дві групи представлені в онлайн-словниках, з однією лише відмінністю: модифіковані звуконаслідування змінені на графічному рівні з метою передачі індивідуалізуючої функції за допомогою фонографічної стилізації (ФГС). Звуконаслідування-оказіоналізм у словниках не представлені і, тим не менш, можуть широко зустрічатися, наприклад, в мережі Інтернет. Такі особливості звуконаслідувань коміксу обумовлюють відсутність системного підходу в перекладі.

Для наведених нижче прикладів характерний загальний метод підбору українського звуконаслідувального відповідника при перекладі з англійської:

1. АНУН-НЕММ (звук під час кашлю)
- КАХИ-КАХИ
2. УНУНУН, УНУНУНУН, НННУСН (звук плачу)
- ХЛИИП, ХЛИИИИП, ШММР
3. SHORP
- СЬОРЬ
4. CRENSH-CRENSH
- ХРУМ-ХРУМ

Основна проблема використання україномовного відповідника при перекладі полягає у втраті в перекладі прагматичного ефекту оригінальної лексичної одиниці.

Так, слід відзначити, що деякі звуконаслідування-оказіоналізми: “LER”, “THLUP” тощо не мають еквівалентів в українській мові, отже їх семантика вгадується завдяки графічному компоненту роману. Про джерело зазначених звуків читач, як і перекладач, розуміють лише коли перегортають сторінку. Так, іноді необхідно прочитати декілька сторінок коміксу, щоб правильно зрозуміти та відтворити звуконаслідування. Одним з прикладів є сцена, у якій персонаж їсть консерви, тож “LER” було перекладено відповідником “ГАМ”. Інше звуконаслідування-оказіоналізм “THLUP” (частіше використовується “splash”) Я. Стріха переклала, використовуючи функціональний відповідник “ШЛЮП” від слова, що використовується у закарпатському діалекті “шлюпати”. Різний рівень гучності “РНАНАНА” і “НАНА” було перекладено за допомогою дзвінкого звука “Г” і глухого “Х”: “ГАГАГА” і “ХАХА” відповідно.

Ще одним способом відтворення звуконаслідувань є транскрипція: звук ковтання “NK NK NK” було перекладено як “НК НК НК”; протязливий крик від болю “ЕЕЕУУААА!!!” – “ЕЕЕУУААА!!!”, “УАААААГН” – “ЙАААААГХ”. Звук сильного удару, після якого ламаються кістки, “СRRNNCH” відноситься до звуконаслідувань-оказіоналізмів. Перекладачка використовує транскрипцію “КРРННЧ”, хоча і існує український відповідник “ХРЯСЬ”. Це пояснюється прагненням уникнути комічного ефекту, що може виникнути при використанні інших відповідників. Отже, іноді краще транскрибувати звуконаслідування, ніж підбирати вдалий відповідник у мові перекладу.

Можна помітити, що в деяких звуконаслідуваннях присутні елементи кількісної фонографічної стилізації, що проявляються в багаторазовому повторенні літер. У прикладах, наведених вище, звуконаслідувальні слова транскрибуються з урахуванням збереження кількості знаків вихідної мови в цільовій мові. Такий метод застосовується, головним чином, у разі потреби вмістити текст у рамки бульбашки, зберігаючи максимально наближений до оригіналу шрифт.

У ряді випадків при перекладі звуконаслідувань-оказіоналізмів, в яких має місце фонографічна стилізація, застосовується інший метод: перекладач підбирає або вигадує аналог, який може відрізнитися кількістю знаків, але при цьому є більш милозвучним і звичним для україномовного реципієнта поєднанням букв. Так, у наступних прикладах у перекладах уникаються складні для виголошення поєднання gh, ghk тощо.

5. AAAGHΛAAAAYYIII! (Несамовитий передсмертний крик) -
AAAAAAAAY!

6. AGHK... (герой отримав поранення) - AAAX...

При перекладі наступних звуконаслідувань були використані “словникові” аналоги, або аналоги, що не увійшли до словників, але

поширені в мовленні та джерелах мережі Інтернет, деякі з яких зазнали модифікації за допомогою фонографічної стилізації:

7. КРОАВ! (постріл) - БАБАХ!

8. WHOOM! (дуже сильний та руйнівний удар) - БУУУМ!

9. Woo-heeee! (захоплений присвист) - Вуухууу!

У прикладі 7 для звуконаслідування-оказіоналізму обраний аналог, що зустрічається в англо-українських словниках:

Бабах (звуконаслід.) -

1. Сильний гуркіт від пострілу, вибуху чи падіння чогось важкого [Новий українсько-англійський словник 2016 (Є.І. Гороть, С.В. Гончарук, Л.К. Малімон, О.О. Рогач)].

2. Використовується для позначення низького, гучного чи дробового звуку, що нагадує гуркіт від пострілу, вибуху, падіння, удару тощо. [Українсько-англійський словник 1955 (К.В. Андрусишин, Я.І. Крет)].

У прикладі 8 представлена досить поширена в коміксах та мережі Інтернет ономапея “WHOOM”, для якої запропоновано переклад аналогом, що входять до лексикографічних джерел української мови:

Бум (звуконаслід.)

1. Використовується для позначення сильного короткого звуку при ударі у великий дзвін, барабан, а також при падінні важкого предмета [Новий українсько-англійський словник 2016 (Є.І. Гороть, С.В. Гончарук, Л.К. Малімон, О.О. Рогач)].

2. Про глухий і сильний звук, напр. про удар дзвона, постріл із зброї [Українсько-англійський словник 1955 (К.В. Андрусишин, Я.І. Крет)].

Приклад 9 ілюструє переклад звуконаслідування-оказіоналізму, що є мовним виразом свисту, за допомогою контекстуального аналога.

В Інтернет-джерелах поширена омонімічна лексична одиниця зі значенням радісного вигуку (понад 500 пошуків у Google). Тієї ж семантикою, як правило, характеризується і запропонований перекладачем аналог (більше 2000 пошуків у Google), проте в даному контексті свист виражає не радість, а захоплення.

Рішення про необхідність перекладу звуконаслідувань приймається перекладачем, а іноді й видавцем коміксу, які відповідають за вибір функціонального еквівалента для кожної одиниці. Перекладач може залишити звуконаслідування без перекладу з низки причин. Іноді такий метод використовується, щоб уникнути виникнення небажаного комічного ефекту, який може суперечити загальному задуму та настрою коміксу. Також нульовий переклад звуконаслідувань спостерігається у випадках, коли популярний комікс з багаторічною історією вже встиг зарекомендувати себе серед кола відданих читачів та колекціонерів, для яких збереження традиційного вигляду коміксу має більше значення, ніж прагматичний ефект, що досягається під час перекладу.

Так при аналізі було виявлено багато випадків відсутності перекладу звуконаслідувань, що входять до структури зображень коміксу:

10. BANG!

(Звук удару)

11. BOOM!

(Звук вибуху)

12. POW POW POW

(звук пострілів)

13. WHULMF!

(Звук польоту)

14. ARGH!, AKGKH!, WHOA!

(крики болю)

Перекладачка у таких випадках прибігає до стратегії форенізації і зберігає первісну форму звуконаслідувань, що часто зустрічаються в коміксах загалом та у зазначеному графічному романі, значення яких виводиться із зображень і здавна відомі читачам. Наприклад, звук вибуху “BOOM” і звук польоту “WHULMF” є частотним у коміксах “супергеройської” тематики.

Для прикладів 11 і 12 можливий підбір аналогів в українській мові, наприклад “БДИЩ” і “ПФ ПАФ” відповідно, однак такий переклад може сприяти створенню небажаного комічного ефекту, що могло спричинити відмови від перекладу цих одиниць.

Також зазначено 6 випадків нульового перекладу звуконаслідувань, що зображують крик болю, наприклад, під час поранення персонажа. У даному випадку відсутність перекладу можна пояснити тим, що семантика і прагматика використуваних одиниць з легкістю виводиться із зображень, яким вони відповідають.

Звуконаслідування становлять 10 % (20 прикладів) від загальної кількості досліджуваних прикладів. Найбільш поширеними способами перекладу звуконаслідувань коміксу є використання українського звуконаслідувального відповідника, що відзначається у 63% випадків, та підбір контекстуального аналога, який спостерігається у 37% випадків.

На думку більшості вчених, вигуки – це категорія слів, що служить для “безпосереднього вираження емоцій, почуттів, волевиявлень та закликів, не називаючи їх” (Іванова 1981).

Мову коміксу спрощено можна пояснити як “концентровану” суміші емоційних реакцій на репліки персонажів. Вигуки є важливим елементом цієї системи і несуть значне стилістичне навантаження,

візуалізуючи емоційні реакції і тим самим наближаючи текст коміксу до усної форми комунікації.

Переклад вигуків є непростим завданням для перекладача коміксу і виявляє ті ж проблеми, що переклад звуконаслідувань: несформованість системи вигуків обох мов, відмінності в частотності вживання вигуків в англійській та українській мовах, а також наявність 1) авторських вигуків; 2) вигуків, модифікованих за допомогою фонографічної стилізації; 3) незафіксованих у словниках okazionalizmів.

Система вигуків української мови не відрізняється таким багатством і різноманітністю, як в англійській. В українській вигуки використовуються значно рідше, особливо в письмовій мові, тому часто переклад зазначених вище типів вигуків на англійській здійснюється за допомогою підбору полісемічного аналога в українській мові:

15. Awhw, cripes!

Ах, дідько!

16. Ta-ha. You're a mind-reader.

Ага! То ти телепат?

17. Oh yeah!

Точно!

18. Niya!

Кія!

Приклад 15 ілюструє переклад поширеного в мережі Інтернет вигуку “Aww” з контекстуальним значенням роздратованого, злого вигуку (існує омонімічний вигук, що виражають зворушення і радість), модифікованого засобами фонографічної стилізації. Під час перекладу було обрано контекстуальний аналог з української мови. Отже, було здійснено описовий переклад, у якому фонографічна стилізація не була збережена. У прикладі 16 представлено вигук-оказionalizm, у той час як

приклад 17 відображає переклад поширеного вигуку зі значенням схвалення, що входить у словники розмовної лексики:

Oh yeah! -

1. An exclamation of approval [Urban Dictionary].

Усі приклади відображають переклад контекстним аналогом: так “Ах!” може використовуватися для вираження емоційних реакцій подиву, переляку, обурення тощо, а “Ага!” може висловлювати здогад, вигук як бажання застати когось зненацька тощо.

Приклад 18 є цікавим через те, що англомовне “Hiya” визначається в словниках як розмовний варіант вітання:

Hiya (exclam. informal) -

1. An expression said when people who know each other well meet:

Hiya, Pete, how're you doing? [Cambridge Dictionary];

2. Another way of telling someone hello [Urban Dictionary].

В даному ж випадку “Hiya” використовується для вираження бойового крику при ударі, що є швидше оказіональним значенням вигуку, яке, тим не менш, описано в Urban Dictionary, одному з джерел, що найбільш швидко фіксують входження лексичних одиниць в корпус мови:

Hiya/Hi-Ya (exclam.) -

1. A battlecry a ninja yells when the ninja is ready to attack: Before I attacked the ninja he yelled “Hiya”, but I wasn't scared [Urban Dictionary];

Перекладом послужив контекстуальний аналог, що зустрічається в мережі Інтернет при запитах, пов'язаних з бойовими мистецтвами, такими як “крик кія” (близько 500 тис. пошуків в Google), “кія карате” (близько 90 тис. пошуків в Google).

Наступні приклади ілюструють засоби, що застосовуються перекладачем коміксу при перекладі вигуків і вигуків, похідних від іменників:

19. Good Lord!

Боже правий!

20. Oh my stars and garters...

О, Боже...

21. Hell...

Чорт забирай...

22. Oh my god.

Боже ти мій.

У прикладі 19 представлено вигук, що відображає емоційну реакцію сильного подиву або шоку. Фраза-вигук “Боже правий!”, обрана як приклад, може виступати як контекстуальний аналог, однак вона не є еквівалентом виразу “Good Lord!”:

Боже правий! (між.) -

1. Боже правий, повірити не можу що ти вимусив мене вистрілити. – Good Lord, I cannot believe that you made me shoot you. [Reverso Context];

2. Боже правий у нас залишилось не так багато часу. – Good heavens, we don't have much time. [Reverso Context].

Еквівалентами вихідного вигуку можуть бути такі вирази:

Good Lord! (informal) -

1. Good Lord! - О Боже! о Боже! [Cambridge Dictionary];

2. Good Lord, we're making a joke of something like this. – Боже мій, ми сміємося з таких речей... [Reverso Context];

Приклади 20, 22 є форенізованими варіантами перекладу, так як для української не характерні представлені в перекладі вигуки:

Oh my God! (informal) -

1. Oh my God! - Боже мій! [Cambridge Dictionary];

2. Oh my God, he is so cute. – О, Боже, він такий милий [Reverso Context].

При цьому приклад 20 містить вигук-оказіоналізм, характерну тільки для одного персонажу графічного роману (Нічний Пугач), який її вимовляє, і що зустрічається виключно у випусках за участю цього героя.

Приклад 21 ілюструє переклад шляхом підбору еквівалента із збереженням семантики англійської мови.

Незважаючи на стилістичну значущість вигуків у тексті коміксу, у кількох випадках нами був відзначений нульовий переклад, що сприяв невідповідності прагматичного ефекту висловлювання в перекладі та втраті експресії:

23. My o my, talk about a man who loves to live dangerously.

Це він говорить про людей, які люблять отаке життя.

24. So where the devil is it?

І де він?

Слова-вигуки використовуються задля створення емоційного напруження у реципієнта, виконуючи цим функцію впливу, а також несуть значне стилістичне навантаження, будучи засобом мовної характеристики персонажа. Головним завданням перекладача при перекладі вигуків є і збереження прагматичного ефекту вихідної мови, виконання якого не можливе без підбору адекватного аналога в мові перекладу, або компенсації відсутності перекладу вигуку слова доречним стилістичним прийомом.

Частка вигуків у загальному обсязі прикладів становить 10% (20 прикладів). Найбільш поширеним методом при перекладі вигуків коміксу є переклад контекстуальним аналогом, що спостерігається в 68% випадків. При цьому частка перекладу українським відповідником становить 32%.

Таблиця та діаграма 3.2.1.1 демонструють відсоткове співвідношення між використанням перекладу контекстуальним аналогом та українським відповідником:

Таблиця 3.2.1.1

Способи перекладу на фонологічному рівні

	Звуконаслідування	Вигук
Переклад контекстуальним аналогом	37%	68%
Переклад українським відповідником	63%	32%

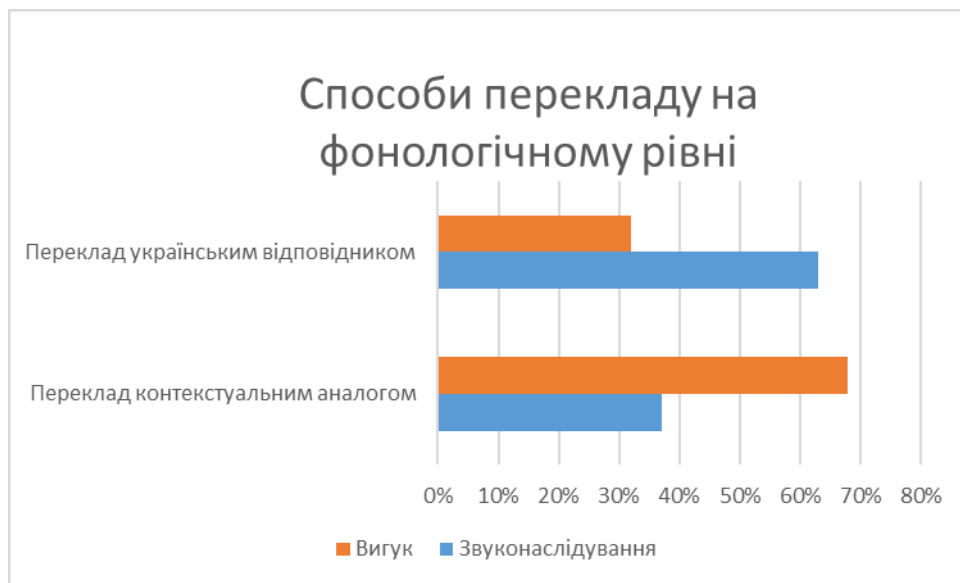


Рис.3.2.1.1

У нашій роботі під поняттям “фонографічна стилізація” мається на увазі “використання фонографічних засобів з метою створення мовної характеристики персонажа”, при цьому “фонографічні засоби” є “зміною орфографічної форми слова з метою письмової репрезентації

фонетичних відхилень від норми та особливостей мовлення синтагматичного порядку” (Куликова 2010).

ФГС як один із найбільш яскравих засобів характеристики персонажа є поширеним явищем, представленим у тексті коміксу. У розділах вище ми вже згадували ознаки ФГС як частину звуконаслідувань і вигуків, що покликані якомога наочніше відобразити емоційну напругу героя. У таких випадках засоби ФГС використовуються для того, щоб відобразити гучну мову, протяжний крик і, як правило, виявляються у кількісній зміні буквеного складу слова. Подібні емоційні реакції збігаються за характером виникнення та формою прояву у різних мовах, тому такі випадки не становлять особливих труднощів під час перекладу.

Часто фонографічні засоби виступають провідним компонентом при відображенні соціолектів та простомов та змінюють склад слова за якісною ознакою. Передача таких засобів ФГС при перекладі представляє одну з найбільш значних труднощів, в першу чергу через те, що фонетична система просторіччя української мови не має системності англійського просторіччя, і переклад деяких засобів ФГС з англійської на українську неможливо.

У масштабах всього твору відсутність перекладу, або компенсації засобів ФГС спричиняє незначні стилістичні та прагматичні втрати.

Якщо це можливо, засоби ФГС англійської мови можуть компенсуватися лексичними та граматичними елементами української. При використанні такого способу перекладу просторічно-розмовні засоби компенсації в українській не є прямими відповідниками тих самих засобів у англійській.

Комікс – це насичений креолізований текст, в якому характери героїв, їхня соціокультурна та мовна самобутність представлені

надзвичайно яскраво і часом перебільшено. ФГС є невід'ємним елементом коміксу і, виконуючи низку функцій, від репрезентації розмовної мови до соціокультурної та стилістичної функцій, відіграє важливу роль у створенні прагматичного потенціалу тексту коміксу. Відтворення прагматичної функції ФГС входить у завдання перекладача, і опущення засобів ФГС у перекладі можуть призвести до значних стилістичних і прагматичних втрат, і з цих причин такі опущення не можна вважати обґрунтованими.

ФГС представлена в 9,5% (20 прикладів) досліджуваних прикладів, причому у перекладі ФГС збережена чи компенсована 86% випадків, у 14% ФГС була опущена, але при цьому переклад не зазнав значних втрат. Унаочнені дані представлені нижче на діаграмі:



Рис. 3.2.1.2.

Отже, можна зробити висновок, що під час перекладу звуконаслідування переклад контекстуальним відповідником є більш вживаним, у той час як під час перекладу вигуків більш вживаним є переклад контекстуальним аналогом; фонографічна стилізація у переважній більшості випадків збережена чи компенсована.

3.2.2. Лексичний рівень

У своїй класифікації Ю.М. Скребнев пропонує стилістичну градацію лексики за рівнем високості: слова високого стилістичного тону (як правило, представлені архаїзмами, поетизмами, книжково-літературною, офіційною лексикою, а також професіоналізмами) та слова зниженого стилістичного тону (колоквіалізми, сленгізми, неологізми, вульгаризми).

У цьому дослідженні під словами високого стилістичного тону ми розуміємо лексичні одиниці, що представлені в словниках з помітками *formal* і *literary*.

Будучи продуктом масової культури, графічний роман відповідає вимогам сучасного світу і поєднує в собі високий рівень інформативності поряд з простотою подачі інформації, представленої ще й у розважальній формі. Широка доступність і популярність графічних романів, а також мала кількість текстового супроводу, як правило, нескладного розважального характеру, обумовлюють нечисленність лексики, що відноситься до високого стилістичного тону.

У наступних прикладах лексика, що стосується високого стилістичного тону, у перекладі замінюється нейтральними еквівалентами:

33. ...and I shall determine ix appropriate punishment.

... і я визначу яке покарання буде для них адекватним.

34. They've resolved to make amends.

Вони вирішили відшкодувати завдані збитки.

35. And if you are hiding something... Especially something that I strongly believe pertains to me...

І якщо ти щось приховуєш... Особливо те, що, як я підозрюю, стосується мене...

Так у прикладі 33 дієслово “determine” зі значенням прямого прийняття рішення або впливу на що-небудь, позначений в англомовних тлумачних словниках словом formal, перекладений нейтральним дієсловом “визначати”. Такий самий метод застосовується при перекладі слів “resolve” та “pertain”.

Determine – (formal) to control or influence something directly, or to decide what will happen: People want to determine their own destinies [Cambridge Dictionary]

Resolve – (formal) to make a decision formally or with determination: The company resolved to take no further action against the thieves [Cambridge Dictionary]

Pertain – (formal) to relate directly to something [Longman Dictionary]

При перекладі лексики високого стилістичного тону в наступних прикладах використовувалися лексичні одиниці, що відносяться до нейтрального або зниженого тону:

36. I bear you no malice, but I will not allow you to interfere.

Я не бажаю вам нічого лихого, але я не дозволю втручатися.

37. I, however, have no such compunctions.

Але я такими речами не страждаю.

У прикладі 36 вираз “to bear malice”, що належить до високого тону, перекладається на українську розмовним словосполученням “не бажати нічого лихого” зі значенням “не відчувати негативні емоції”.

To bear malice – (formal) I bear him no malice (= do not want to harm or upset him) [Cambridge Dictionary]

У прикладі 37 для перекладу виразу “to have compunctions”, що містить лексичну одиницю високого стилістичного тону, підібрано словосполучення “страждати чимось”.

Compunction – (formal) a feeling that you should not do something because it is bad or wrong [Longman Dictionary]

Наступні приклади ілюструють переклад лексики високого тону українськими еквівалентами, що належать до такого ж стилю:

38. Loath as I usually am to use my somewhat outré visage...

Зазвичай я не схильний використовувати свій ексцентричний вигляд.

39. And you saw fit to withhold this...revelation from me?

І ти вважав за можливе приховати це від мене?

40. To examine how our foes think and act.

Для дослідження, як саме мислять та діють наші супротивники.

У прикладі 38 дієслово “to loath” зі значенням небажання робити щось перекладений українською еквівалентним виразом “не бути схильним робити щось”, що є характерним для книжкового стилю, і таким чином, володіє потрібним стилістичним ефектом.

Loath to do smth – (formal) to unwilling to do something [Cambridge Dictionary]

У цьому прикладі представлено запозичення з французької лексики, що відноситься в англійській мові до книжкового стилю і використовується з метою відобразити освіченість персонажа, який вимовляє репліку. Перекладом послужили відносно маловживані еквіваленти з української, що несуть схоже з оригіналом стилістичне навантаження.

Outré - (formal) unusual, strange, і shocking, особливо в humorous way - He wrote an outré comedy o life in the White House [Cambridge Dictionary]

Visage – (literary) the face [Cambridge Dictionary]

У прикладах 39, 40 для перекладу також обрана лексика, характерна для книжкових стилів мови, що несе той самий стилістичний ефект, як у тексті англійською.

See fit – (formal) If you see fit to do something, you think it is good or necessary to do it: She saw fit to pull her son out of the school [Cambridge Dictionary]

Foe – (literary) an enemy [Longman Dictionary]

Таким чином, вдалося встановити, що лексика, що стосується високого стилістичного тону, не є частотною для тексту коміксу і становить 12% (24 приклади) від загальної кількості прикладів. При цьому, якщо подібна лексика зустрічалася в досліджуваному матеріалі, то в 51% випадків вона перекладається за допомогою українського відповідника. У 49% випадків лексика високого стилістичного тону перекладалась контекстуальним аналогом.

Однією з основних функцій коміксу є розважальна функція. Крім яскравих, динамічних зображень, зрозуміла широкому читачеві розмовна лексика, сленг і експресивні колоквіалізми багато в чому допомагають здійснити розважальну функцію коміксу і забезпечити читачеві захоплююче дозвілля. З цієї причини мова коміксу великою мірою представлена лексикою зниженого стилістичного тону. Крім того, для багатьох коміксів, у тому числі і обраного нами графічного роману, дія яких відбувається у вигаданих світах чи, як у нашому випадку за історично-альтернативних обставин, характерне використання неологізмів та okazionalizmів, що на думку Ю.М. Скребнева, також є словами зниженого тону через свою новизну і нездатність миттєво завоювати довіру у консервативно налаштованій мовній спільноті.

Наступні приклади демонструють шляхи перекладу розмовних лексичних одиниць з вираженою негативною конотацією на тему дурості або божевілля.

41. He is a jerk!

Він йолоп!

42. Rorschach has gotta be nuts.

Роршах остаточно з глузду з'їхав.

43. Are you nuts or what?

Ти дурень чи як?

44. They are fleeing, you half-wit.

Послухай недоучка, вони тікають.

45. Are you insane?

Ти з глузду з'їхав?

У прикладах 42, 43 представлена та сама лексична одиниця у переносному значенні божевілля, тобто вчинення дурних, небезпечних, або невластивих здоровій людині дій.

Nuts (informal) – silly, stupid, or strange [Cambridge Dictionary]

У першому випадку для перекладу вибрано експресивно забарвлене розмовне слово з тим самим лексичним значенням, у той час як у другому випадку перекладом послужило слово, що має значення дурості та слабких розумових здібностей. Прагматичний ефект при цьому зберігається, так як у зазначеному контексті слово “дурень” використовується з метою негативної оцінки дій, або слів персонажа і не пов'язане безпосередньо з розумовими здібностями.

З прикладом 42 тісно переплітається приклад 45, в якому синонімічна лексична одиниця переведена еквівалентом українського виразу “збожеволіти”, також використовуваним у переносному значенні.

Insane (informal) - completely stupid or crazy, often in a way that is dangerous [Longman Dictionary]

Приклади 41 і 44 містять негативно забарвлені розмовні лексичні одиниці що позначають дурість, перекладені розмовними еквівалентами “йолоп” і “недоучка”, що мають в українській негативну конотацію.

Jerk (slang) - a stupid person, usually a man [Longman Dictionary]

Half-wit (informal) a stupid person [Longman Dictionary]

Ще кілька прикладів перекладу розмовної лексики:

46. Some weakling in a freshman dorm wants to drop out, I could care less, but ...

Якийсь слабак з першого курсу хниче, що хоче піти – мені байдуже, але ...

47. Just waiting on you, slowpoke.

Чекав тільки на тебе, копуша.

48. Just 'coz you've got the hots for her doesn't make you equals.

Те, що ти на неї запав, ще не означає, що ви на рівних.

У прикладах 46, 47 представлені переклади лексики, що містять негативну оцінку стосовно співрозмовника або персонажа, про якого йдеться.

Weakling (informal) - a person in a group who is regarded as weak or unreliable [The Free Dictionary]

Slowpoke (informal) - someone who moves or does things too slowly [Longman Dictionary]

Перекладом послужили еквіваленти в українській мові, які відносяться до розмовного стилю мови, з вираженою негативною оцінкою.

Приклад 48 ілюструє переклад розмовного виразу сексуального характеру за допомогою часткового еквівалента, що визначається в словниках зниженої розмовної лексики як:

Запасти - Захопитися чимось; покласти око на когось. [Словник жаргонної лексики української мови, А.В. Ставицька]

Незважаючи на те, що в даному визначенні немає прямої вказівки на наявність потягу і використовується ширше поняття “закохатися”, представлений у графічному романі переклад є частотним для даного висловлювання.

To get/have the hots for smb (informal) - to feel a strong sexual attraction to a person [Collins Dictionary]

We are not going anywhere until you confess you have the hots for our nanny - Мы не тронемся, пока не признаешься, что ты запал на нашу няню [Reverso Context]

Таким чином, в результаті аналізу лексики графічного роману, що відноситься до зниженого стилістичного тону, було відзначено його кількісну перевагу над лексикою високого стилістичного тону – 24% (40 прикладів) від загальної кількості прикладів. При цьому відзначається велика кількість розмовної лексики, що має негативну конотацію, а також лексики, що позначає дурість і божевілля.

Переважаючим методом при перекладі слів і виразів зниженого тону є підбір функціонального відповідника з української – у 73% випадків, причому у більшості випадків втрати стилістичного та прагматичного ефектів немає. Слід зазначити, що у 27% випадків спостерігається переклад контекстуальним аналогом.

Таблиця 3.2.2.1. демонструє відсоткове співвідношення між використанням контекстуального аналогу та українського відповідника:

Таблиця 3.2.2.1.

Способи перекладу на лексичному рівні

	Високий стилістичний тон	Знижений стилістичний тон
Переклад контекстуальним аналогом	27%	49%
Переклад українським відповідником	73%	51%

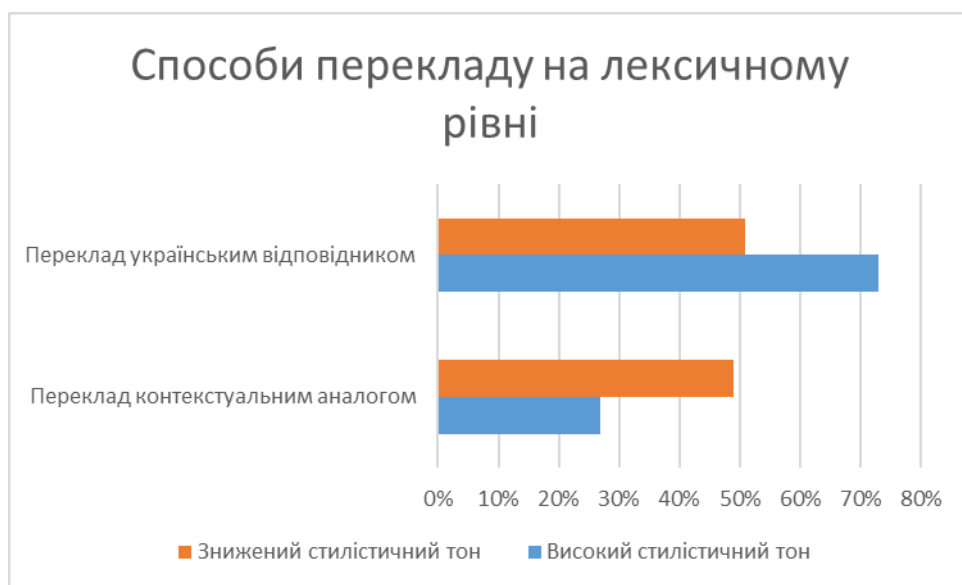


Рис. 3.2.2.1

Отже, можна зробити висновок, що під час відтворення лексики високого стилістичного тону та зниженого тону переклад українським відповідником є більш вживаним, ніж переклад контекстуальним аналогом.

3.2.3. Стилiстичний рiвень

При аналізі лексико стилістичних засобів графічного роману англійською, мабуть, найбільший інтерес являють собою тропи, іменовані у класифікації Ю.М. Скребнева фігурами заміни. Фігури кількості, тобто тропи, що так би мовити базуються на перебільшенні

(гіпербола) або применшенні (мейозис), представлені в мові “супергеройського” коміксу з метою надання якнайбільшої експресії реплікам персонажів, чії емоційні реакції загострені в силу характерних для коміксу екстраординарних обставин.

У наступних прикладах представлена гіпербола разом з метафорою, що дозволяє спостерігати явне перебільшення характеристики дії, що описується:

54. After your boy Rorschach turned it into a pretzel.

Так – після того, як ваш друг Роршах звернув його в крендель.

55. ...or I'm gonna turn you into a throw-rug.

...або я зроблю з тебе килим.

В обох прикладах представлений буквальний переклад з використанням калькування, експресія при цьому зберігається. Причому якщо вираз, наведений у перекладі прикладу 53, завдяки вираженій образності дозволяє читачеві легко здогадатися про незavidну долю того, про кого йдеться, то з прикладу 54 не зовсім ясно, що саме має на увазі промовець, вимовляючи загрозу. Проблема легко вирішується завдяки наявності зображень, що дозволяє читачеві простежити мотивування репліки.

55. I am made of rage!

Я сама лють!

56. ...and job somewhere that doesn't get blown up too often.

...і робота, яку не підривають щотижня.

У прикладі 55 також представлена метафорична гіпербола, при перекладі якої була застосована граматична трансформація: дієслово “made” на українську було перекладено визначальним займенником у значенні прикметника. Така конструкція в українській мові є емпатичною і тому сприяє збереженню експресії оригіналу.

У прикладі 56 йдеться справді про постріли, при цьому в репліці спостерігається гіпербола, що реалізується за допомогою перебільшеної частотності подібних подій, що свідчить про хвилювання персонажа. У перекладі застосовано прийом специфікації, вираз який є більш широким за значенням - “дуже часто” замінюється конкретною вказівкою частотності “щотижня”, що сприяє збереженню стилістичного ефекту в перекладі.

57. For very special people.

Для дуже незвичайних людей.

У прикладі 57 представлений евфемізм, що реалізується за допомогою мейозису і введений з метою пом'якшення істинного значення поняття (йдеться про костюмованих супергероїв). Переклад здійснено за допомогою підбору українського відповідника, що в даному випадку допомагає зберегти контекстуальне значення слова “special” (особливий), а також зберегти стилістичний ефект.

Частка фігур кількості загальному обсязі прикладів становить 14% (26 прикладів). При перекладі фігур кількості застосовується широкий спектр перекладацьких методів, при цьому відзначається збереження стилістичного ефекту та експресії оригіналу, як завдяки адекватності перекладу, так і за рахунок образотворчого компонента коміксу. Найбільш поширеним методом при перекладі фігур якості коміксу є переклад українським відповідником, що налічується у 72% випадків. При цьому переклад контекстуальним відповідником становить 25%.

Відповідно до класифікації стилістичних засобів Ю.М. Скребнева, фігури якості представлені метонімією (перенесення на основі наявного зв'язку між об'єктом номінації та об'єктом, найменування якого йому присвоюється), метафорою (перенесення, засноване на суміжності понять) та іронією (перенесення на основі

контрасту або відмінності). У досліджуваному творі фігури якості, як одні з найбільш експресивних та образних стилістичних засобів, представлені надзвичайно широко.

Наступні приклади ілюструють засоби, що застосовуються під час перекладу метонімії у графічному романі:

58. No comparison, blue, this is state of the art.

І не кажи, синенький, це справжнє мистецтво.

59. Here come the tights...

Так і знав, що костюми прийдуть.

У прикладі 58 в основі метонімії лежить характерна риса зовнішнього вигляду героя, якого звернена репліка. Так як репліка була перекладена в формі звернення, субстантивованим прикметником, то метонімія була збережена. При цьому стилістичний ефект був також збережений, як і раніше, змушуючи читача звернути особливу увагу колір шкіри персонажа.

Приклад 59 демонструє використання прийому генералізації під час перекладу метонімії, яка будується за моделлю “частина-ціле”: частина костюма, трико, замінюється у перекладі словом “костюми”. Зберігається також гумористичний ефект оригіналу.

У наступних прикладах демонструються способи переведення метафор з роману на українську:

60. You are a pawn, esteemed doctor, in a grand scheme.

Поважний, ти лише пішак у грандіозній грі.

61. We've all got shadows in our past...

У кожного є скелети в шафі.

62. Poor dear... it clouded your mind just enough...

Бідолаха... йому затуманило розум...

У прикладах 60-62 при перекладі метафор застосований метод метафоричної трансформації, тобто як переклад вибрані метафори в

українській мові, що мають схожу образність і експресію, що і в англійській. У прикладі 60 при метафоризації використовується той же образ, що і в оригіналі, у той час як у прикладах 61 і 62 для створення метафори в тексті перекладу використовуються образи відмінні від тих що були використані в оригіналі але, що володіють тим самим стилістичним потенціалом.

63. You're the boogiemán that's used to frighten people about us.

Ти ж і є загрозою, за допомогою якої людей нацьковують на нас.

64. What did I miss the pep talk?

Я пропустив щось важливе?

Одним з різновидів метафори, на думку Ю.М. Скребнева, є алюзія. Приклади 63 та 64 ілюструють метод перекладу алюзій у вигляді генералізації поняття. Так персонаж із дитячих казок і страшилок “boogiemán” (бабай) у перекладі представлений словом “загроза”, а “the pep talk” (важлива частина підготовки до поєдинку будь якого роду, настановча промова) перекладено широким поняттям “щось важливе”. За цього способу перекладу відзначається втрата образності під час перекладу, що може негативно позначитися реалізації однієї з основних функцій коміксу – розважальної.

65. You are not the only one with the claws...

Не тільки в тебе пазурі є.

66. I can smell you.

Я бачу вас наскрізь.

Приклади 65 і 66 представляють особливий інтерес при перекладі сюжетів для супергероїв або незвичайних істот. Метафори, що використовуються в цих прикладах, підкреслюють характерні особливості незвичайної тварини, що належить одному з героїв, яка в даному випадку має довгі пазурі та ікла.

Так, у прикладі 65 при перекладі застосована метафорична трансформація із збереженням образу оригіналу, при цьому образотворчий компонент роману сприяє посиленню образності в обох мовах.

Приклад 66 ілюструє переклад за допомогою метафоричної трансформації з використанням відмінного від оригінального тексту образу: нюх змінюється на зір. В даному випадку переклад не відображає характерної риси персонажа, гострого нюху, і таким чином оригінальна метафора перетворюється на узуальну, частково втрачаючи експресію в тексті перекладу.

Наступні приклади ілюструють способи перекладу, що застосовуються під час перекладу іронії, що зустрічається у репліках персонажів:

67. Well, there is a thoughtful plan.

Який глибокий план.

68. Do let's make jokes right now.

Саме час гострити.

Лексико стилістичні засоби, застосовані у прикладі 67 є антифазисом, т. е. вживання слова “thoughtful” у протилежному значенні. Здогадатися про те, що висловлювання має іронічний сенс, читачеві допомагає як контекст, так і частка “well”, що на разі сигналізує про нещирість персонажа що промовляє репліку. У перекладі частка компенсується займенником “який”, що часто свідчить про іронічність висловлювання: “Який ти розумний (дурний)!” , “Який жах (немає причин для занепокоєння)!”.

У прикладі 68 при перекладі іронії застосовано прийом модуляції, тобто логічного розвитку поняття. Здійснюючи буквальный переклад висловлювання ми, отримаємо “Так, давай жартувати зараз”. Відповідно до стилістичної норми української мови та логічного

розвитку поняття “саме зараз”, такий переклад можна перетворити на “Саме час жартувати”. Беручи до уваги іронічність висловлювання, читач легко здогадується, що насправді жарти в даній ситуації недоречні.

Фігури якості становлять 24% (50 прикладів) загальної кількості досліджуваних прикладів. При цьому відзначається переважання метафори, що спостерігається у 86% випадків. При аналізі фігур якості коміксу було відзначено взаємозв'язок графічного та вербального компонентів тексту, що сприяє посиленню образності тропів в обох мовах. В результаті дослідження було виявлено застосування широкого спектра методів, що дозволяють зберегти стилістику та експресію тропів оригінального тексту. Найбільш поширеним методом при перекладі фігур якості коміксу є переклад українським відповідником, що налічується у 78,5% випадків. При цьому переклад контекстуальним відповідником становить 19,5%.

Таблиця 3.2.3.1 демонструє відсоткове співвідношення між використанням перекладу контекстуальним аналогом та українським відповідником та іншими способами перекладу, під якими розуміється генералізація, метафорична трансформація та конкретизація – ці способи зібрані у один пункт, так як на них приходить мала частка прикладів.

Таблиця 3.2.3.1

Способи перекладу на стилістичному рівні

	Фігури кількості	Фігури якості
Переклад контекстуальним аналогом	25%	19,5%
Переклад українським	72%	78,5%

відповідником		
Інші способи перекладу	3%	2%

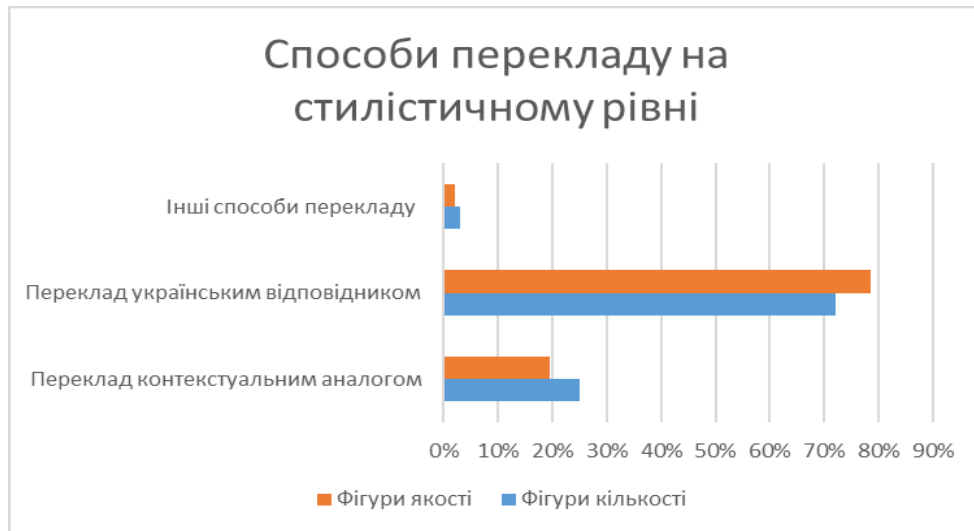


Рис. 3.2.3.1

Проведений аналіз дозволяє зробити низку висновків, що стосуються як перекладу окремих лексико стилістичних засобів у графічному романі, так і перекладу таких засобів у цілому.

1. Переклад звуконаслідувань і вигуків коміксу виявляє схожі проблеми, пов'язані з несформованістю систем звуконаслідувань і вигуків в обох мовах, відмінностями в частотності вживання таких лексичних одиниць в англійській та українській мовах, а також з наявністю 1) авторських звуконаслідувань і вигуків; 2) звуконаслідувань і вигуків, модифікованих за допомогою фонографічної стилізації; 3) незафіксованих у словниках okazionalizmів. З цих причин найбільш поширеними методами при перекладі звуконаслідувань і вигуків коміксу є переклад контекстуальним аналогом – 37% та 68% відповідно, а також переклад українським відповідником – 63% та 32% відповідно.

2. Графічна репрезентація фонетичних особливостей розмовної мови, а також нетипових відхилень від фонетичної норми, пов'язаних з емоційним та фізичним станом персонажа, відіграють важливу роль у створенні прагматичного потенціалу тексту графічного роману та реалізується за допомогою засобів фонографічної стилізації. Опущення з ФГС у перекладі, що спостерігаються тільки у 4% випадків, ведуть до незначних стилістичних та прагматичних втрат, і з цих причин можуть вважатися обґрунтованими.

3. У функціонально-стилістичному аспекті мова досліджуваного твору переважно представлена лексикою зниженого стилістичного тону, що сприяє здійсненню розважальної функції твору. Стандартна та розмовна лексика з негативним забарвленням становлять 24% від загальної кількості прикладів, при цьому переважаючою перекладацьким методом є підбір українського відповідника в мові перекладу – 73% випадків. У переважній більшості випадків відзначається збереження стилістичного та прагматичного ефекту під час перекладу, що свідчить про релевантність обраного підходу.

4. Поєднуючи високий рівень інформативності з простотою подачі інформації, графічний роман є широкодоступним і популярним жанром в умовах сучасного світу. З цих причин лексика, що відноситься до високого стилістичного тону, не є частотною для тексту обраного твору і становить лише 12% від загальної кількості прикладів. Незважаючи на нечисленність зазначених лексичних одиниць, вони несуть значне стилістичне навантаження, так як вони є засобом мовної характеристики персонажа та свідчать про його освіченість. Метод підбору українського відповідника, що переважає при перекладі лексичних одиниць високого стилістичного тону і застосовується в 51% випадків.

5. Лексико стилістичні засоби коміксу в основному представлені фігурами заміни або тропами, що поділяються на фігури кількості та фігури якості. Частка фігур кількості у загальному обсязі прикладів становить 14%. При перекладі даних засобів застосовується широкий спектр методів, проте метод підбору українського відповідника використовується у 72% випадків та стилістичний ефект та експресія оригіналу зберігаються як завдяки адекватності обраних методів, так і за рахунок образотворчого компонента коміксу.

6. Фігури якості становлять 24% від загальної кількості досліджуваних прикладів. При цьому відзначається переважання метафори, що спостерігається у 86% випадків. При аналізі фігур якості графічного роману було відзначено взаємозв'язок графічного та вербального компонентів тексту, що сприяє посиленню образності тропів в обох мовах. Було виявлено застосування широкого спектра методів, що дозволяють зберегти стилістику та експресію тропів під час перекладу. Найбільш поширеним методом є підбір українського відповідника, що налічується у 78,5% випадків.

ВИСНОВКИ

Дослідження, проведене у цій роботі, ставило за мету висвітлення особливостей жанру графічного роману та шляхи їх адекватного перекладу.

У ході написання дипломної роботи нам вдалося вирішити всі поставлені цілі та завдання.

Під час роботи над дослідженням було проаналізовано визначення поняття “креолізований текст”, “графічний роман” та “комікс”, були визначенні схожі та відмінні риси між останніми двома, популярними на даний момент, літературними жанрами, а також висвітленні особливості графічного роману як піджанру коміксу орієнтованого на дорослішу аудиторію.

У цій роботі ми спираємось на визначення терміну “креолізований текст” сформульоване М.А Ворошиловою, а саме, що креолізований текст – це текст, що складається із знаків різних систем: вербальної (мовної/мовленнєвої) і невербальної (що належить іншій знаковій системі, ніж природна мова). Ми з’ясували, що комікс розуміється як ілюстративні та інші зображення, зіставлені поруч у продуманій послідовності передачі інформації та/або отримання естетичного відгуку від глядача. Ми схильні вважати, що “комікс” і “графічний роман” – у певному сенсі взаємозамінні терміни, але другий має вужче значення.

Також були досліджені класифікації коміксів за різними ознаками, а саме за цільовою аудиторією, за основною темою твору, видом видання, країною створення, стилем оформлення. Графічний роман, як вже зазначалось, орієнтований на дорослішу аудиторію саме тому, що зачіпає гостросоціальні теми, політику, може видаватися як у форматі коміксу, один випуск в місяць, що пізніше об’єднується в

книгу з твердою палітуркою, так і одразу в форматі книги, у середньому на 300 сторінок.

Матеріалом для аналізу виступив оригінал англійськомовного графічного роману “Watchmen” Алана Мура і його українськомовний переклад, виконаний Ярославою Стріхою. Нами був обраний сам цей твір через його культовий статус, а також через те, що А. Мур має впізнаваний стиль та відомий своєю плідною колаборацією з художниками та ілюстраторами, що дозволяє в повній мірі розкрити потенціал жанру графічного роману.

У графічного роману, і відповідно в його перекладу, є спільні риси з літературою та кінематографом, і, загалом, він підпорядковується правилам літературного перекладу, але через специфічні особливості він має таке ж право зайняти свою нішу у перекладознавстві.

Також було виявлено та систематизовано лексико стилістичні засоби, що використовуються в англійськомовних графічних романах, зокрема у графічному романі “Вартові”, а також проаналізовано способи їхнього перекладу з урахуванням культурних та мовних особливостей вищезазначеного жанру. Аналіз матеріалу проводився відповідно до класифікації лексико стилістичних засобів Ю.М. Скребнева, що допускає розгляд різноманітних експресивних засобів у межах кількох структурних груп. На фонетичному рівні було виявлено звуконаслідування, вигуки та використання засобів ФГС. На лексичному рівні – вживання лексики, що відноситься до високого (офіційна мова, професіоналізми) та зниженого стилістичного тону (сленг, вульгаризми). На стилістичному рівні було виявлено використання фігур кількості (гіпербола, мейозис) та якості (метонімія, метафора).

Було виявлено, лексико стилістичні засоби коміксу – фігури заміни, найбільш широко представлені метафорою (87%). При аналізі тропів коміксу було відзначено тісний взаємозв'язок графічного та вербального компонентів коміксу, що сприяє посиленню образності в обох мовах. Було виявлено застосування широкого спектра перекладацьких методів, найпоширенішим є підбір українського відповідника, що використовувалась у 80,5% випадків. Аналіз показав, що обрані методи мотивовані і дозволяють зберегти стилістику та експресію тропів під час перекладу.

У функціонально-стилістичному аспекті мова досліджуваного коміксу переважно представлений лексикою зниженого стилістичного тону, що сприяє здійсненню розважальної функції твору. При перекладі таких лексичних одиниць переважачим методом, що використовувався у 73% випадків, є підбір функціонального еквівалента в українській мові, що в більшості випадків дозволяє зберегти стилістичний та прагматичний ефект оригіналу.

Найбільшу складність при перекладі представляють лексико стилістичні засоби, що графічно репрезентують звукову складову коміксу і представлені в досліджуваному матеріалі звуконаслідуванням, вигуками та засобами фонографічної стилізації. Це зумовлено несформованістю систем звуконаслідувань і вигуків в обох мовах, відмінностями в частотності вживання таких лексичних одиниць в англійській та українській мовах, а також з наявністю незафіксованих у словниках оказіональних лексичних одиниць та лексичних одиниць, модифікованих засобами фонографічної стилізації. З цих причин найбільш поширеними методами при перекладі звуконаслідувань і вигуків коміксу є переклад контекстуальним аналогом.

Засоби фонографічної стилізації коміксу переважно відображають фонетичні особливості розмовної мови, і навіть не типові

відхилення від фонетичної норми, пов'язані з емоційним і фізичним станом персонажа, і відіграють значну роль у створенні прагматичного потенціалу тексту графічного роману.

У цьому дослідженні намічені основні напрями аналізу лексико-стилістичних засобів використаних у графічному романі в аспекті перекладу, проте ця проблема не вичерпана. Для подальшого дослідження передбачається поглиблений розгляд способів перекладу лексико-стилістичних засобів англomовного графічного роману або коміксу, а також вивчення методів, що застосовуються під час перекладу стилістично важливих морфологічних і синтаксичних засобів графічного роману та коміксу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абу Бакр Д. З., Березовская Е. А. *Проблема определения комикса. Книжное дело: достижения, проблемы, перспективы : сб. материалов VI междунар. науч.-практ. конф.* Екатеринбург, 2017. С. 4–8.
2. *Баббл, панель, омнібус: що як називається у світі коміксів?* Рідна мова. 2018. URL: cutt.ly/xtSup7D
3. Барт, Р. *Мифологии пер. с франц. С. Н. Зенкина*, М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996.
4. Белова, Т.М. Комиксы как средство выражения этнокультурных стереотипов, *Вестник КемГУ*. Вып. 2. – Кемерово, 2015. – С. 132–136.
5. Большаянова, Л.М. Внешняя организация газетного текста поликодового характера, *Типы коммуникации и содержательный аспект языка: сб. науч. тр.* – М.: Ин-т языкознания, 1987. – С. 167–172.
6. Володіна Т. С., Рудківський О. П. *Загальна теорія перекладу : навч.- метод. посіб. для першого (бакалаврського) рівня*, Вид. центр КНЛУ, 2017.
7. Ворошилова, М.Б. Креолизованный текст: аспекты изучения, *Политическая лингвистика*. – Вып.20. – Екатеринбург, 2006. – С. 180–189.
8. Гальперин, И.Р. *Очерки по стилистике английского языка*, Издательство литературы на иностранных языках, 1958.
9. Гранько М. *Гид по печатным изданиям комиксов и их издателям*. ComicSource. URL: cutt.ly/pyX8leO, 2018.
10. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Communications and Communicative Technologies*. 2017. №12. С. 19–24.

11. Дмитриева, Д.Г. Графический роман Алана Мура «V – Значит вендетта» для российского читателя: к вопросу о сложности межкультурного перевода, *Историческая и социально-образовательная мысль*. –2014. - №1.

12. Драган-Іванець Н. *Паралінгвістичні засоби креолізованого інтернеттексту*. Стиль і текст : зб. наук. пр., Інститут журналістики КНУ ім. Тараса Шевченка, 2014. С. 222-231.

13. Заславский М. *Времена Уилла Айснера: комикс и последовательное искусство*. Манн, Иванов и Фербер. 2018.

14. Знаменская, Т.А. *Стилистика английского языка. Основы курса*, Едиториал УРСС, 2004.

15. Івасишин М. Р. *Мультиmodalність англomовного коміксу: лінгвальний і екстралінгвальний виміри : дис. канд. філ. наук: 10.02.04*. Івано-Франківськ, 2019.

16. Козлов, Е.В. *Комикс как явление лингвокультуры: знак, текст, миф*. Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002.

17. Комиссаров, В.Н. *Теория перевода (лингвистические аспекты)*, М.: Изд-во Высшая школа, 1990.

18. Мур А. *Вартові : Графічний роман пер. з англ. Я. Стріхи.*, К. :Рідна мова, 2019.

19. Нефедова, Л.А. Когнитивные особенности комикса как креолизованного текста, *Вестник ЮУрГУ. Серия Лингвистика. Вып.10*. – Челябинск, 2010. – С. 4–9.

20. Пойманова, О.В. *Семантическое пространство видеoverбального текста: дис. канд. филол. наук*, Москва, 1997. – 237 с.

21. Протченко, А.В. *Креолизованный текст как разновидность семиотически осложнённого текста*, Самара: Издательство СГПУ, 2008.

22. Раренко, М. Б. *Основные понятия англоязычного переводоведения*, М.: ИНИОН РАН, 2011.
23. Скребнев, Ю.М. *Основы стилистики английского языка: Учебник для ин-тов и фак. иностр. яз.*, М.: Астрель, 2003.
24. Сонин, А.Г. Комикс как новая форма художественного повествования, *Культура и текст*. Выпуск 2. Лингвистика. Часть 1. Материалы международной научной конференции.–Барнаул: Алт, 1996.
25. Сонин, А.Г. *Комикс: психолингвистический анализ*, Барнаул: Изд-во Алтайского гос. ун-та, 1999.
26. Сорокин, Ю.А., Тарасов, Е.Ф. *Креолизованные тексты и их коммуникативная функция*, – М.: Наука, 2007.
27. Статівка А. О. Функціональний аспект дослідження перекладу фонографічних стилізацій. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Іноземна філологія»*. Харків : Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2017. Вип. 86. С. 160–166.
28. Столярова Л. Г. *Анализ структурных элементов комикса*. Известия ТулГУ. 2010. №1. С. 383–388.
29. Чигаев, Д.П. *Способы креолизации современного рекламного текста: автореф. дис. канд. филол. наук*. Москва, 2010. – с.24
30. Школьник, Л.С., Тарасов Е.Ф. *Язык улицы*, Наука, 1977.
31. Bassnett, S. *Translation Studies*. London: Routledge, 1991.
32. Bensam, Richard, *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*. Sequart Research & Literacy Organization, 2010
33. Cambridge Dictionary — URL: dictionary.cambridge.org/
34. Celotti, N. *The Translator of Comics as a Semiotic Investigator*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008.

35. Cohn N. Beyond word balloons and thought bubbles: The integration of text and image. *Semiotica*. 2013. №197. P. 35-63.
36. Cohn N. Un-Defining Comics. *International Journal of Comic Art*. 2005. Vol. 7, №2. P. 1-11.
37. Cohn N. *Visual Language Theory and the scientific study of comics. Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. London : Routledge, 2018.
38. Collins Dictionary — URL: <https://www.collinsdictionary.com>
39. Effron, Samuel "Invocation and Formal Presentation of the Superhero Comic in Moore and Gibbons' Watchmen". *Taking Off the Mask – Watchmen Deconstructed*. 2005.
40. Eisner, W. *Theory of Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press, 2000.
41. Harvey, R. *Comedy At The Juncture Of Word And Image*. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi, 2001.
42. Jankowski, J. *Tłumaczenie komiksu jako fenomen osobny*. Łódź: S.T. Contur, 2012.
43. Kaindl, K. *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation*. Target. –1999.
44. Khoury, George. *The Extraordinary Works of Alan Moore*. North Carolina: TwoMorrows Publishing, 2003.
45. Kunzle D.M. Comicstrip — <http://global.britannica.com/art/comic-strip>
46. Kurylowicz J. *Metaphor and Metonymy in Linguistics*. *Zagadnienia rodzajów literackich*, 2005.
47. Longman Dictionary of Contemporary English — URL: <https://www.ldoceonline.com>
48. Martin, G. *A Game of Thrones, The Graphic Novel: Volume 1* – NY: Bantam Books, 2012.

49. McCloud, S. *Understanding Comics* –NY: Harper Paperback, 1994.
50. Meskin, Aaron. “*Defining Comics?*”. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 65, no. 4, [Wiley, American Society for Aesthetics], 2007.
51. Molcher, Michael. "Comic Auteurs: Alan Moore—Man on the Outside". *Judge Dredd Megazine*, 2006
52. Moore A. *Absolute Watchmen*. DC Comics, 2005.
53. Murray C. *Graphic Novel* — <http://global.britannica.com/art/graphic-novel>
54. Parkin, Lance. *Alan Moore: The Pocket Essential*. Hertfordshire, England: Trafalgar Square Publishing , 2002.
55. Reverso Context — URL: <http://context.reverso.net/перевод/>
56. Rota, V. *Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008.
57. Sabin, Roger. *Adult Comics: An Introduction*. Routledge, 2009.
58. The Corpus of Contemporary American English (COCA). — 2017. — URL: corpus.byu.edu/coca/
59. The Free Dictionary — URL: <https://www.thefreedictionary.com>
60. Titford, C. *Sub-titling: Constrained Translation*. *Lebende Sprachen* №3, 1992., pp. 113-116.
61. Urban Dictionary — URL: <https://www.urbandictionary.com>
62. Zanettin, F. *Comics in Translation Studies. An Overview*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008.

ДОДАТКИ

1.	Ack! This is... Is this like a theme thing, us being so big?	Ой! Це тому ми такі величезні?
2.	Ta-ha. You're a mind-reader.	Ага! Так ти телепат?
3.	Oh yeah!	Точно!
4.	Hiya!	Кія!
5.	Good Lord!	Боже правий!
6.	Oh my stars and garters...	О, Боже...
7.	Hell...	Дідько ...
8.	I mean... flying. God.	Я ...про політ. Боже.
9.	Oh my god.	Боже мій.
10.	God...	Боже...
11.	My o my, talk about a man who loves to live dangerously.	Це він говорить про людей, які люблять отаке життя.
12.	So where the devil is it?	Ну і де він?
13.	Eh?!?	Аех!
14.	OOWWW!	ОООЙЙЙ!
15.	Oh please	Маячня
16.	But what the hack... Man wants to play lone wolf...	Що за чортівня...чого він вирішив одинаком прикинутись ...
17.	Catchy, ah?	Звучить, еге-ж?
18.	You can seeee, by our outfits... That we are all he-eroes...	Погляньте на костюми, перед вами су-у-пергеро-оїї...
19.	Which means they'll follow me wherever ah run.	Значить вони будуть переслідувати мене по-всюди.
20.	Ah was startin' t' figure you'd forgotten all 'bout me.	Мені вже здалось що ти забув про мене.
21.	You gotta look glam!	Що б виглядати що треба!
22.	Who doesn't wanna make it...?	Та кому ж не хотілось би...?
23.	Simplest solution is to boogie at top speed, faster'n they can catch me, 'til the poor dears run out o'gas.	Простіше зачекати поки у них закінчиться пальне и вани впадуть.
24.	Missiles comin' at us from all around the clock!	По нам с усіх боків палять!

25.	Hang loose, sugah.	Тримайся, солоденький.
26.	We aren't a community, punkin.	Не такі вже ми й дружні виходить
27.	FFFT	ФФФТ
28.	CRRNNCH!	КРРННЧ!
29.	URRGK!	АРРРГГГГ!
30.	AAAGHLAAAAYYIII!	ААААААААЙ!
31.	АААНННН!	АААААААА!
32.	ROAAAAHHHGHRRRR!	РОААААААААР!
33.	AGHK...	АААХ...
34.	NNNAHH...	НННННННН...
35.	GNAAAH!	НИАААА!
36.	GNNAAH!	ААААА!
37.	GNAAHH!	АААААХ!
38.	WHOOM!	БУУУМ!
39.	Woo-heeee!	Вуухууу!
40.	ARGH!	ARGH!
41.	AKGKH!	АКГКН!
42.	Awhw, cripes!	Ах, дідько!
43.	Hunter systems lockin' on my bio-signature jus' like ah figured.	Я так і думав, ця система зчитує мою ДНК.
44.	Now, ain't that a cryin' shame!	От так лихо!
45.	You still playin' nice, m'sieu...	Нічогенько граєшь, міс'є...
46.	Ah'm as good as squished!	Ти подивись на мене!
47.	She said you were like a billboard. Like neon. Big neon sign flashing: 'I wanna get off'.	Каже, ти схожий на білборд, неоновий такий, на якому великими літерами написано "Годі з мене".
48.	You wanna see how the other half lives their half-lives?	Знаєшь як звичайний люд живе?
49.	If they're gonna play hero.	Тіки не лізь куда не треба.
50.	SNIKT!	СНИКТ!
51.	CLICK	КЛИК
52.	KLING	КЛИНГ
53.	KPOAW!	БАБАХ!

54.	BANG!	BANG!
55.	BOOM!	BOOM!
56.	POW POW POW	POW POW POW
57.	SNIKT	SNIKT
58.	WHULMF!	WHULMF!
59.	WHOA!	WHOA!
60.	I... and I alone shall determine their appropriate punishment.	... і я визначу яке покарання буде для них адекватним.
61.	They've resolved to make amends.	Вони вирішили відшкодувати завдані збитки.
62.	And if you are hiding something... Especially something that I strongly believe pertains to me...	І якщо ти щось приховуєш... Особливо те, що, як я підозрюю, стосується мене...
63.	I bear you no malice, but I will not allow you to interfere.	Я не бажаю вам нічого лихого, але я не дозволю втручатися.
64.	I, however, have no such compunctions.	Але я такими речами не займаюсь.
65.	Loath as I usually am to use my somewhat outré visage...	Зазвичай я цим не козирую...
66.	And you saw fit to withhold this...revelation from me?	І ти вирішив мені не розповідати?
67.	To examine how our foes think and act.	Що б зрозуміти як діють та думають наші вороги.
68.	I beg your pardon?	Перепрошую?
69.	But I refuse to export your penchant for violence to my very doorstep.	Я не дозволю цього божевілля на власному ганку!
70.	The consummate villain.	Та що б його.
71.	The mighty heroes...	Такі от герої...
72.	Professor is a jerk!	Професор ще той йолоп!
73.	Rorschach has gotta be nuts.	Роршах остаточно з глузду з'їхав.
74.	Are you nuts or what?	Ти дурень чи як?
75.	They are fleeing, you half-wit.	Послухай недоумок, вони тікають.

76.	Are you insane?	Ти з глузду з'їхав?
77.	Some weakling in a freshman dorm wants to drop out, I could care less, but ...	Якийсь слабак з першого курсу хниче, що хоче піти – мені байдуже, але ...
78.	Just waiting on you, slowpoke.	Чекав тільки на тебе, копуша.
79.	Just 'coz you've got the hots for her doesn't make you equals.	Те, що ти на неї запав, ще не означає, що ви на рівних.
80.	Unlikely, flatscan.	Навряд.
81.	You should show respect, fool.	Не забувайся, дурню.
82.	This place is so cool...	Кльове місце.....
83.	She is a blabber, yeah.	Та вона базікало.
84.	Maybe a cute senior would have a shot with him...	Ну гарненькій старшокурсниці може перепастися...
85.	Oh, swathe it. Will you?	А ну спокійно!
86.	Don't push this...	Та заспокойся ти...
87.	...Are you a @\$% retard?	...Ти що несповна розуму?
88.	The kids are freaking out.	Діти перелякані
89.	He is a thug.	Він бандюк.
90.	What we got here, bub, a new twist on the divine right of kings?	Ну і що у на тут? Королям життя видали якісь нові божественні права?
91.	Am I an junkie?	Чи Я нарик?
92.	You've got everybody spooked!	Від тебе всі тікають, як від чуми!
93.	Too late, for weasely words to save you.	Запізно, тепер вже тебе нічого не врятує.
94.	I don't "slip".	Я не промажу.
95.	Ace these suckers!	Ну-мо наваляємо їм!
96.	Ready to rock-n-roll.	Всі на низькому старті
97.	If the soviets act like hotheads, Mr President...	Якщо союз продовжить ці ігри, пане Президенте...
98.	We get the message!	Та зрозуміли ми, зрозуміли!
99.	I just nailed one of the pursuits.	Я позбавився одного з переслвдників.
100.	To come here. To this small, stinking hellhole...	Я прибув у цей гадюшник.

101.	He taught at your damn school...	Він викладав у цій клятій школі...
102.	Second-rate mercs.	Найманці, та й далеко не найкращі.
103.	We just got thrashed.	Нас порвали у пух і прах.
104.	But we're on red. Just in case.	Але ми на поготові, про всяк випадок.
105.	But if he's got some beef with your team, that problem's not mine.	Якщо у нього якісь претензії до твоїх друзів, це не мої проблеми.
106.	Action stations!	Усі на поготову!
107.	We've been taking it on the chin so long...	Ми занадто довго мовчали, намагаючись вижити...
108.	We've been busting our butts for days!	Ми корячилися весь тиждень!
109.	And they are giving me a migraine.	У мене і так тиск скаче.
110.	So glad you could join us.	Добре що ти приєднався др нас.
111.	Your pardon, mes braves...	Перепрошую, мадмуазель...
112.	Je suis mort. I am now dead.	Я помер.
113.	Mon ami, I can provide by myself.	Мон амі, я й сама про себе подбаю.
114.	La tournament est finit, chere, I win.	Це кінець і я виграв.
115.	After your boy Rorschach turned it into a pretzel.	Так – після того, як ваш друг Роршах звернув його в крендель.
116.	...or I'm gonna turn you into a throw-rug.	...або я зроблю з тебе килим.
117.	I am made of rage!	Я сама лють!
118.	...and job somewhere that doesn't get blown up too often.	...і робота, яку не підривають щотижня.
119.	For very special people.	Для дуже незвичайних людей.
120.	Am I the only one who's dying to see that?	А я б на це залюбки подивилась.
121.	Let's not be tearing each other	Не сваріться через такі

	apart over a this.	дрібниці.
122.	And then we burn this place to the ground...	А потім зрівняємо це місце з землею.
123.	No comparison, blue, this is state of the art.	І не кажи, синенький, це справжнє мистецтво.
124.	Heartbreakers and lifetakers, am I right?	Залишаємо по собі розбиті серця та поламані кістки?
125.	Instead, we seem to be at each other's throats now more than ever.	А ми навпаки, ворогуємо як нікои раніше.
126.	Here come the suits...	Так і знав, що костюми придуть.
127.	You are a pawn, esteemed doctor, in a grand scheme.	Поважний, ти лише пішак у грандіозній грі.
128.	We've all got shadows in our past...	У кожного є скелети в шафі.
129.	Poor dear... it clouded your mind just enough...	Бідолаха... йому затуманило розум...
130.	You're the boogieman that's used to frighten people about us.	Ти ж і є страховиськом, за допомогою якої людей нацьковують на нас.
131.	What? Did I miss the pep talk?	Я пропустив щось важливе?
132.	You are not the only one with the claws...	Не тільки в тебе пазури є.
133.	I can smell you.	Я вас наскрізь бачу.
134.	Well, there is a thoughtful plan.Який глибокий план.
135.	Do let's make jokes right now.	Саме час гострити.
136.	He proudly represents the dawn of a new era!	Він (Озимандія) представляєт.
137.	Then we'll cheer.	А потім і випити можна.
138.	That man is no more.	Він вже не той ким був.
139.	The differences between us lead to a killing edge.	Наші суперечки призводять до вбивчих наслідків.
140.	Now we pick up the pieces.	Час знову збирати все до купи.
141.	Heads up, lovebirds!	Увагу сюди, любчики!
142.	Time to deliver the pay-off!	Час розплати!

143.	With a smile...guaranteed to melt the coldest heart...	Її посмішка... могла розтопити найхолодніше серце...
144.	Those eyes, that grin, the body...it takes a man's breath away.	Такі очі, така посмішка, а яке тіло...будь-хто збожеволіє....
145.	Save the speech.	Балачки на потім.
146.	But they are on a hair-triggered threshold.	Вони всі вже на низькому старті.
147.	We've all been branded outlaws.	Нас оголосили поза законом.
148.	Keep our fingers crossed.	Постукай по дереву.
149.	Whatever it takes, I'll see, you pay for that!	Чогоб це не коштувало, тобі це з рук не зійде.
150.	Bag the banter, people, and get aboard!	Годі балачок, усі на борт!
151.	She is on the verge of fury!	Вона зараз сказиться!
152.	Some died in a blinding instant.	Деякі померли моментально.
153.	Somehow, he clawed his way to the surface.	Якимось чином він вибрався на поверхню.
154.	Until we make repairs, we've returned to the technological dark ages.	Поки не полагодимо корабель, ми як у середовіччі.
155.	Why must blood always come between you and others?	Чому між тобою та усіма іншими завжди негаразди?
156.	Place your faith and fate in my hands.	Вам терба довіритися мені.
157.	Shards of me...	Уламки мене...
158.	I still rate below a corpse.	Небіжниця все ще важніша за мене.
159.	I'd take you at my back any day.	Я з тобою хочу куди.
160.	Born and bred.	До нутра кісток.
161.	Time to make nice with the public?	Час вийти на публіку?
162.	But they see us and it just you know... It can be inflammatory.	Знаєш як вони реагують, коли нас бачать? Вони

		напружуються.
163.	I don't have a family famous for moral fiber.	У моїй сім'ї моралістів ніколи не було.
164.	You looked at the news, punkin?	Дороженька, ти новини дивалась?
165.	... that line didn't quite fly.	...якось на цей раз не пройшло.
166.	They're pathetic sheep, begging to be shorn.	Вони як жалюгідне стадо без пастуха.
167.	This is eating us from the inside out.	Нас це зсередини руйнує.
168.	Your anger is a liability. You should keep it check.	Твій норів — наша проблема. Контролюй себе.
169.	Any bells?	Чули таке ім'я?
170.	Don't get in my face, boy.	Посунься, хлопче.
171.	You know the way out.	Вихід знайдеш сам.
172.	There is a big change...	Оце так несподіванка!
173.	We're getting nowhere.	Ми стоїмо на місці.
174.	Let's bring on some hurt.	Час когось полупцювати.
175.	Hey, join the club.	Ласково просимо!
176.	She is a part of me, comes with the package, which you know.	Вона — частина мене, і ми завжди разом, ти ж знаєшь.
177.	Right, right. Base defilement. She is a sacred cow.	Так, так, зрозуміло. Вона в нас священна корова.
178.	Man was not meant to fly.	Людям не судилось літати.
179.	If you hadn't caught him he'd've been a fruit smoothie.	Як би ти його не врятувала він би вже був розчавлений.
180.	Man, the lady is sharp.	А вона кмітлива...
181.	An inexplicably adverse reaction to being shot at.	Після вживання може з'явитись гостра алергія на постріли.
182.	Redheads, they have a dynamite kiss.	Цілуватися з руденькими — просто бомба.
183.	Big entrance.	Оце так вихід.
184.	Keep calling me that...	А-ну скажи це ще раз...
185.	Place is a bit of a maze.	Це справжній лабіринт.
186.	Man's all heart, Betts, happens	Не такий вже він й поганий,

	to everybody.	Бетс, і не таке трапляється.
187.	This is sickening.	Гидко.
188.	She is horribly in love with him.	Вона жах як його кохає.
189.	Love is the stupidest thing I've ever heard of.	Нічого дурнішого за кохання не існує.
190.	This is a hostile zone, doctor.	Тут небезпечно, докторе.
191.	We've are here to serve, to pledge our lives to your glorious cause!	Ми тут щоб служити тобі! Наші долі у твоїх руках! Ми присягаємо наші життя тобі!
192.	And that dreadful Guatemalan crab...	А той гидкий краб з Гватемали...
193.	All you fine men should try to relax.	Добрі люди, вам просто треба відпочити.
194.	Things are about to get very ugly for us here.	Чую все піде шкереберть.
195.	Just his scintillating introduction speech.	Тільки його запальну промову.
196.	Incredibly unimpressive name.	Яке безглузде прызвисько.
197.	Now how about one of your patented nifty moves...to help us out of this mess!	Деж твої хитрі трюки зараз, коли нам треба вибиратися з цієї халапи.
198.	This terrible thing that's happening...	Всі ці жахи що відбуваються...
199.	And wouldn't I hope for one...	Ти сильно не сподівайся...
200.	...In a realm of awful darkness and abysmal cold, as alien and hostile as any foreign planet.	...У світі жахивої темряви та нестерпного холоду, непривітна та незрозуміла як і будь-яка далека планета.

SUMMARY

Mariia Shtyrfuriak. Peculiarities of Graphic Novel and Specifics of their Rendering in Ukrainian Translation (on the material of Graphic Novel Watchmen by Alan Moore) - Mykolaiv, 2022

In the modern world, graphic literature has become an integral part of mass culture and has gained popularity among a wide variety of age and social groups, while in Ukraine the culture of reading these types of works is at the stage of active formation. Globalization and the establishment of a close dialogue between Ukrainian and American cultures have determined the growing interest in the problem of translating English-language graphic literature into Ukrainian.

Eisner W., Belov D., Gudoshnik O.V., Ivasyshyn MR, Kon N., Kunzle D., McCloud S., Meskin A., Harvey R.S., Chukanov R.V - these are some of the researchers who have studied comics. However, most of them focus on the definition of "comics", their classification and history of development, exploring them within the framework of cognitive linguistics, sociology and pedagogy. Thorough scientific works in which comics are considered as an object of translation are presented by such researchers as: Zanettin F. and Chellotti N.

The purpose of this study is to identify stylistic features of graphic novels and the specifics of their rendering in Ukrainian translation using Alan Moor's "Watchmen" as a prime example.

When it comes to distinguishing between the concepts of "comics" and "graphic novel" the next could be said - the term "comic" appeared in the 1920s and comes from the so-called "fun stripes" (comic stripes) - short stories in pictures with humorous captions, which were published en masse in American newspapers. The concept of "graphic novel" appeared much later, in the late 1980s, as a reaction to the need to separate the subgenre and

demonstrate more adult-oriented comics that explored more mature themes. F. Zanetin (2008) notes that a graphic novel is an independent (distinct from a comic book) cultural object, characterized by a complex plot and composition, complete form (ie, book format, not multi-issue series) and focus on an adult audience. The researcher adds that this genre narrows the gap between elite and popular art and contributes to the fact that illustrated stories are becoming considered worthy of serious consideration, even in cultures where comics were traditionally seen as "low-grade" literature. However, in terms of creation and presentation, a comic and graphic novel may have a common definition - a logical sequence of interdependent images and text, interaction of which is intended to convey a message and/or make an aesthetic impression on the recipient. For convenience in this research, the terms "comic" and "graphic novel" will be used interchangeably.

The research is focused on studying "Watchmen" by Alan Moore, which appeared in 1986-1987 and is one of the first works to receive the status of a graphic novel. In 2017, the copyright for the translation of "DC" comics was awarded to Ukrainian publishing house "Ridna Mova", and in 2018 the translation made by J. Strikha had its debut on Ukrainian market. "Watchmen" is both fiction and anti-utopia. The action takes place in the alternate reality of the 1980s in the United States. Here, in the 1940s and 1950s, "superheroes" (masked people with no extraordinary abilities) emerged to help America win the Vietnam War. This provoked a number of events that led to the fact that by the time the 1980s arrived the United States was on the verge of nuclear war with the USSR, and "superheroes" were outlawed. (Pidgrushna, 2019)

Over all, this study outlines the main directions of analysis of lexical and stylistic means used in the graphic novel in the aspect of translation, but this problem is far from being well-researched. Further research should

include an in-depth study of ways to translate the lexical and stylistic means of an English-language graphic novel or comic, as well as study the strategies used in translating stylistically important morphological and syntactic means of a graphic novel and comic.

Key words: Alan Moore, comics, graphic text, novel, stylistics, linguistics, analysis.