

Олена Пожарицька
кандидат філологічних наук,
доцент кафедри граматики англійської мови
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова

**ВЕСЕЛІ МАЛЮНКИ АБО СЕРЙОЗНА ЛІТЕРАТУРА:
СИНТАКТИКА АНГЛОМОВНОГО КОМІКСУ
ТА ГРАФІЧНОГО РОМАНУ**

Сьогодні, в епоху інформаційного буму, обмаль часу у масового читача сприяє тому, що він/вона віддає перевагу ємким за своїм змістом і стислим за своїм об'ємом творам типу графічного роману або коміксу. Водночас співвідношення ілюстрацій і тексту змінюється в бік збільшення кількості малюнків і скорочення тексту для економії мовленнєвих зусиль читачів.

З іншого боку, можливості варіювання засобів кодування повідомлення і морфологічні зміни в текстовому просторі мають характер лінгвальної гри і не можуть не викликати зацікавлення філологів. Архітектоніку та організацію полікодових текстів розглядали Л. Макарук, І. Білюк, С. Ройтер, а також зарубіжні науковці S. McCloud, W. Eisner, P. Gravett та ін. Проте комунікативно-композиційні подібності та розбіжності сучасного англomовного коміксу та графічного роману не отримали ще достатнього висвітлення.

Популярність *коміксів* обумовлюється барвистістю, лаконічністю і тим, що комікс може бути доступний для будь-якої цільової аудиторії, адже існує велика різноманітність їх типів, яка відповідає потребам мас: фантастичні, політичні, військові, розважальні, комікси на основі історичних подій та для дітей (Пожарицька, 2018). *Графічний роман* - це також сучасне явище масової культури, який виник для того, щоб скоротити зміст твору (Baetens & Frey, 2014). Він спрямований на ознайомлення читачів з творчістю класиків, видатних письменників, але в більш спрощеному вигляді, на відміну від цілого роману.

Роботу присвячено аналізу лінгвальних особливостей цих двох вербально-візуальних типів тексту, які розглянуті на прикладах англomовного коміксу «Wonder Woman: Steve Trevor (2017-) #1» та графічного роману «Romeo and Juliet», близьких за своїм сюжетним змістом та «любовною лінією».

Актуальність теми дослідження мотивується лінгво-гносеологічною важливістю розкриття різних засобів кодування інформації, а також підсилюється необхідністю конкретизувати поняття графічного роману і коміксу в англomовній культурі повідомлення.

Мета дослідження – виявити лінгвальні відмінності та проаналізувати комунікативно-композиційні ознаки зазначених художніх типів тексту.

З точки зору лінгвістики, *комікс* (від англ. comic – комічний, гумористичний, смішний) – серія малюнків з короткими текстами, що утворює чітку оповідь. Комікс з'явився в кінці 19 ст. в газетах США, і в середині 20 ст. став одним з найпопулярніших жанрів масової культури. Сучасні комікси в

основному втратили комічний характер, їх змінили комікси про супергероїв, злочини, війни, псевдоісторичні комікси.

Роман як жанр літератури епохи Відродження складається в XVI столітті. На думку дослідників, це пануючий жанр оповіді в літературі (Hirschkor, 2021). Графічний роман виник для того, щоб скоротити зміст твору. Він спрямований на ознайомлення читачів з творчістю класиків, видатних письменників, але в більш спрощеному вигляді, на відміну від цілого роману (Murray, 2010). Графічні романи бувають багатьох жанрів: фентезі, наукова фантастика, реалістична фантастика, тощо.

У процесі аналізу лінгвальної об'єктивації досліджуваних творів зроблено наступні спостереження.

Починаючи зі своїх витоків, роман піддається еволюції та рухається в бік зменшення. Комікс, в свою чергу, навпаки, рухається в бік збільшення (Морозова & Пожарицька, 2023). Якщо перші комікси існували у вигляді малюнків з підписами, то потім на малюнках персонажі почали перемовлятися один з одним в мовних кульках. Через деякий час почали з'являтися сценарії фільмів до відповідних коміксів.

На відміну від графічного роману, де зазвичай показується один конкретний сюжет, у коміксі можна говорити про коміксосферу, в яких є певні Світи, які можуть об'єднуватися (наприклад, Темна Ліга справедливості (*Justice League Dark*) - команда супергероїв, яка з'являється у всесвіті DC Comics).

Зазвичай, у графічному романі (що здебільшого базується на вже існуючому художньому творі) збережена авторська ідея та сюжет, а також два засоби передачі інформації: авторський наратив та діалог персонажів. У графічному романі зазвичай зберігаються оригінальні діалоги героїв або хоча б ключові їх моменти з оригінального тексту: «*A rose by any other name would smell as sweet*»; «*parting is such sweet sorrow*»; «*a plague on both your houses*» (*Romeo and Juliet*).

У коміксах спостерігається ефект карнавалізації - тобто певні «класичні» риси роблять персонажа відомим та впізнаваним суспільству (Пожарицька, 2018; Пожарицька, & Ліщук, 2023). У графічному романі головні персонажі самі

здають іконічні характеристики, які становляться номінальними (наприклад, *fall in love like Romeo*).

У коміксах переважає звуконаслідування, настільки наближене до реальності, що відтворює практично всі оточуючі звуки. У графічному романі звуконаслідування не є провідною рисою, однак зберігаються і впізнаються провідні думки автора, наявні у повній версії твору.

Зазначимо, що попри той факт, що в цілому у графічному романі і коміксі переважають прості синтаксичні конструкції, в романі складних речень майже вдвічі більше, ніж в коміксі, а ускладнені конструкції (яких в коміксах зазначено близька 3%) складають 12% від загального корпусу повідомлень.

Підсумовуючи детальний аналіз специфічних рис графічного роману та коміксу, можна зробити висновок, що, попри існування окремих графічних романів, що не базуються на традиційних творах, графічний роман здебільшого представляє собою більш серйозну адаптацію оригінального тексту до масового читача. У свою чергу, комікс – це лінгвально та позалінгвально «несерйозний» засіб подання іноді серйозної інформації. Наочність коміксів та графічних романів – це їхня велика перевага перед іншими типами літературного повідомлення, оскільки уможливорює передачу повнозначного повідомлення у стислому вигляді шляхом варіювання різних засобів кодування інформації.

Список використаної літератури

1. Baetens, J. & Frey, N. (2014). *The graphic novel: An introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
2. Hirschkop, K. (2021). *The Cambridge Introduction to Mikhail Bakhtin*. CUP
3. Murray, C. (2010, 24 September). *Graphic novel - Comics, Storytelling, Art*. In: *Britannica*. Encyclopedia Britannica. URL: <https://www.britannica.com/art/graphic-novel/The-first-graphic-novels>
4. Морозова, І.Б., & Пожарицька, О.О. (2023). Особливості перекладу англійськомовних коміксів українською мовою. *Вісник Київського національного*

лінгвістичного університету. Серія Філологія, 26 (2), 91-100.

<https://doi.org/10.32589/2311-0821.2.2023>

5. Пожарицька, О.О. (2018). Дискурс-організація англomовних коміксів. *Актуальні питання іноземної філології: наук. журн*, 8, 253-262.

6. Пожарицька, О.О., & Ліщук, А.М. (2023). Ввічливість в антиутопії: структурні особливості фатичних висловлювань у коміксах про Бетмена. *Закарпатські філологічні студії*, 31, 61-68. DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2023.31.11>