

УДК 821.161 (075.8)

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2023-207-30>

## КОМІКС ЯК ЖАНР ЛІТЕРАТУРНОГО МИСТЕЦТВА

### COMICS AS A GENRE OF LITERARY ART

**Першина Л.В.,**

*orcid.org/0000-0003-1171-8061*

*кандидат педагогічних наук, доцент,*

*доцент кафедри романо-германської філології та методики викладання іноземних мов  
Міжнародного гуманітарного університету*

**Юмрукуз А.А.,**

*orcid.org/0000-0001-8644-8655*

*кандидат філологічних наук, доцент,*

*завідувачка кафедри західних і східних мов та методики їх навчання  
Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського*

**Жура К.В.,**

*студентка II курсу магістратури факультету лінгвістики та перекладу  
Міжнародного гуманітарного університету*

Дана стаття присвячена вивченню сутності коміксу та його ролі в сучасному мистецтві. Наводяться аргументи того, чому комікс можна вважати симбіозом літератури та живопису, в результаті чого він формує окремий вид мистецтва, який задовольняє потреби сучасного суспільства. У поданому дослідженні вивчаються характеристики, які наближують комікс до жанру художньої літератури. Комікс виступає у ролі полікодового тексту, тому розглядаються різноманітні коди і їх функції, що вони виконують у коміксах. Наводиться декілька варіантів тлумачення терміну «переклад». У поданій статті розглядаються дві загально визнані стратегії перекладу коміксів – доместикація та форенізація. Стратегія перекладу розглядається як механізм або метод, який використовується для вирішення конкретних проблем при перекладі оригінального тексту. Його часто поєднують із техніками перекладу. Різниця між стратегіями та техніками перекладу полягає у ступені їхнього користування. Перекладачі можуть використовувати будь-які методи та процедури, доступні в конкретній ситуації, щоб адаптувати текст до цільової мови та культури, але слідувати одній глобальній стратегії перекладу. Іноземний переклад, або справжній переклад, – це стратегія перекладу, яка зберігає мову оригіналу та форму оригінального твору з метою передачі національних культурних і мовних особливостей автора та завдає шкоди мові та культурі. Наводяться освітні та інформаційні функції коміксу. Розрізняються тлумачення понять «комікс» і «графічний роман». Визначається, що саме з них виступає в якості важливого інструмента сьогоденного навчання читання й пізнання дійсності.

**Ключові слова:** комікс, графічний роман, полікодовий текст, переклад.

The article is devoted to the study of the essence of comics and its role in contemporary art. Arguments are given as to why comics can be considered a symbiosis of literature and painting, as a result of which it forms a separate art form that meets the needs of modern society. Characteristics that bring comics closer to the genre of fiction are studied. The comics acts as a polycode text, various codes are considered and what functions they perform in comics. There are several interpretations of the term “translation”. In this article, we examine two generally accepted strategies for comic book translation: domestication and foreignization. A translation strategy is considered as a mechanism or method used to solve specific problems when translating an original text. It is often combined with translation techniques. The difference between translation strategies and techniques lies in the degree of their use. Translators may use whatever methods and procedures are available in a particular situation to adapt a text to the target language and culture, but follow one global translation strategy. Foreign translation or true translation is a translation strategy that preserves the original language and the form of the original work in order to convey the national cultural and linguistic characteristics of the author and harms the language and culture. The educational and informative functions of the comic are given. There are different interpretations of the definitions

of “comics” and “graphic novel”, it is determined which of them acts as an important tool in today’s teaching of reading and reality cognition.

**Key words:** comics, graphic novel, polycode text, translation.

**Постановка проблеми.** У сучасному суспільстві, яке переживає численні технологічні зміни та має змогу отримувати доступ до величезного обсягу інформації з будь-якого куточку планети, актуальним став розгляд інструментів, які сприяють ефективному навчанню та формуванню критичного мислення. Одним із таких інструментів може слугувати комікс – сучасна форма мистецтва, яка поєднує вербальні та невербальні елементи. Попри велику популярність коміксів серед різних верств населення, його використання в освіті залишається недостатньо вивченим напрямком, здебільшого через оцінку викладачами коміксу як примітивної літератури, «дитячих книжок із картинками» для тих, хто ще не доріс сприймати класичну, «справжню» літературу. Вони знецінюють функцію коміксу як засобу пізнання навколишнього світу, культури та історії інших народів, а також не звертають уваги на його просту структуру та візуальний код, які значно полегшують розуміння і сприйняття інформації.

Актуальність даного дослідження полягає у швидкому зростанні популярності коміксів серед різних верств і вікових груп населення, зокрема на території України. З появою більш глибоких і серйозних сюжетів у коміксах, в яких підіймалися цілком реальні соціальні проблеми кінця ХХ ст., з’явилися і їхні перші літературні аналізи, в яких комікси почали розглядати як справжній засіб комунікації між автором і читачами. Це допомогло коміксам стати предметом наукового вивчення в різних галузях знань, у тому числі й в освітній. Використання коміксів у навчальному процесі є нестандартним та інноваційним підходом, що може допомогти залучити увагу учнів і підвищити їхню зацікавленість у навчанні. Комікси дозволяють візуалізувати інформацію за допомогою малюнків і тексту, що полегшує сприйняття та розуміння матеріалу, особливо для візуально орієнтованих учнів або учнів із порушенням мовного розвитку.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Наразі багато науковців розглядає комікс як цінний спосіб комунікації та передачі інформації, інструмент пізнання і навчання. Серед них окрему увагу потрібно приділити роботам таких дослідників коміксів, як: В. Айснер, Р. Тепфер, Р.С. Гарві, Б. Бітті, М. Маккінні, Ф. Занеттін, М. Скріч, Р.С. Петерсен, С. Макклауд, У. Еко тощо, які вивчали історію виникнення коміксів, їхній зв’язок із національними традиціями, їхнє походження, вплив на суспільство. Деякі вчені також розглядали комікс із позиції естетики та семіотики. Українські дослідники відносно нещодавно почали розглядати комікси з наукової точки зору, тому в своїх працях вони часто спираються на теорії та здобутки зазначених вище зарубіжних авторів. Однак багато хто з них, розглядаючи функції коміксу на матеріалах українських авторів, розробляє нові теорії щодо перекладу та застосування коміксів у нерозв’язальних цілях. З-поміж таких дослідників можна виділити Г.Г. Почепцова, С.В. Підпригоро, О.С. Колесник, О.В. Сподарик, Я.М. Стриху.

**Метою статті** є обґрунтування ефективності використання коміксів як навчального інструменту задля підвищення якості навчання і розвитку лінгвістичних навичок учнів.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** На початку ХІХ ст. швейцарський шкільний директор, письменник та художник Р. Тепфер з метою заохочення своїх учнів до читання почав власноруч малювати серії ілюстрацій таким чином, щоб вони мали вигляд однієї цільної історії. І хоча сам науковець не назвав своє творіння коміксом і не досягнув увесь його потенціал, згодом саме воно стало прообразом коміксів у середині ХІХ ст. й на початку ХХ ст., слава яких прогрімала на всю Америку. Завдяки цьому Р. Тепфера досі вважають «батьком коміксів». Р. Петерсен стверджує, що новизна його історій у картинках полягала не лише в незвичній на той час формі ведення оповіді, а й у поділі одного зображення на фрейми (окремі кадри) та поєднанні в одній історії таких літературних жанрів, як пригоди,

вигадка, романтика, фарс і сатира [11, с. 49–54]. Нині не всі комікси мають гумористичні сюжети й не кожний малюнок – карикатура, тому дослідникам важко дійти одностайності щодо тлумачення цих термінів [11, с. 79–80]. Один із найперших карикатуристів американських коміксів В. Айснер пропонує розглядати комікс як послідовну графічну розповідь, у якій перерозподіл інформації, що передається, припадає на користь її візуальної передачі, саме тому базовою є не вербальна, а візуальна комунікація [4]. Але все ж найбільш популярним і загальноприйнятим є визначення відомого американського карикатуриста та теоретика коміксів С. Макклауда. Він вважає, що комікс включає в себе суміжні графічні зображення у логічній послідовності, призначені для передачі певної інформації та/або з метою викликати естетичні реакції у читачів [10, с. 9].

Комікс є, безперечно, типовим продуктом масової культури. Завдяки своїй наочності він забезпечує легкість сприйняття. Повторюваність сюжетів та персонажів сприяє швидкому впізнанню. Композиційна напруга гарантує емоції, що дозволяють реципієнтові отримати задоволення від процесу читання. Привабливість коміксів, на думку письменника та лінгвіста У. Еко, полягає у відчутті відпочинку, психологічній розрядці, коли читач крок за кроком відкриває вже знайому для себе інформацію і те, що він хоче дізнатися знову. Розвага полягає у відсутності відчуття часу, зосередженні на миттєвому, яке подобається саме тому, що воно повторюється. Штрихи та лінії сповнюють життям статичний малюнок, який як складовий елемент суворо заданої послідовності фреймів створює уявну динамічність, поки німі графеми у вигляді мовних знаків (слів та ономатопей) озвучують змальовану ситуацію [1, с. 172–175]. Дослідники С. Макклауд і Р. Гарві вважають, комікс є поєднанням фрагментів зображення і тексту, проте для читача він завжди становить єдину цілісну картину, тому в коміксі головним є баланс. С. Макклауд виділяє сім таких засобів досягнення рівноваги між вербальним і візуальним кодом:

- 1) головний акцент припадає на слова – основне повідомлення адресата передається словесно, а зображення виступають як ілюстративний матеріал для зображуваної сцени;
- 2) головний акцент припадає на зображення – основне повідомлення адресата передається за допомогою малюнків, а слова лише підкреслюють певні моменти, наявні у зображуваній сцені;
- 3) дуальна передача інформації – слова та зображення передають приблизно одне й те саме повідомлення;
- 4) суміжність – слова і зображення працюють спільно в деяких аспектах, у той час як кожен із них додає до повідомлення щось своє;
- 5) взаємозалежність – слова й зображення поєднуються із метою донесення повідомлення, яке жодне з них не може передати самостійно;
- 6) паралельність – слова і зображення, на перший погляд, транслюють повідомлення різними каналами і не перетинаються;
- 7) монтаж – слова і зображення повідомлення поєднуються за допомогою введення додаткових зображень [10, с. 128–130].

Саме тому не можна нехтувати текстовим компонентом коміксу, адже він має свої особливості. У своїй роботі «Апокаліпсис відкладається» У. Еко вводить поняття «полікодовий текст» для опису текстів, які використовують декілька кодів чи систем знаків у своїй структурі. На це поняття у своїх дослідженнях також посилаються В.Л. Юхт та Г.В. Ейгер, трактуючи полікодовий текст як поєднання природного мовленнєвого коду з кодом будь-якої іншої семіотичної системи, що дійсно є одним із найбільш чітких тлумачень цього терміну. Р. Барт не послуговався самим терміном «полікодовий», проте у своїх роботах про семіотику він неодноразово наголошував на важливості аналізу систем із використанням гетерогенних знакових матеріалів, де виникнення смислів залежить від сумісного функціонування зображення, звукових кодів і креслення [7, с. 54–55].

У. Еко виділяє цілу низку різноманітних кодів, зокрема вербальних, звукових, візуальних, культурних, смакових, сенсорних, графічних, іконічних, ідеографічних, кодів кольору, упізнання, оповідальних рухів, стилістичних тощо. Усі вони тісно взаємодіють між собою, утворюючи складні смислові конструкції та множинні посилання, які кожен реципієнт може інтерпретувати по-своєму. Дослідниця О.В. Сподарик виділяє параграфемний код, який існує поряд із графемною системою графічних елементів і поділяється на три групи – синграфеміку, супраграфеміку та топографеміку. Його використання у полікодовому тексті коміксу завжди примножує загальне експресивне забарвлення тексту й зацікавлює читачів. Досить часто всі три складники цього коду не застосовуються ізольовано, а об'єднуються і взаємодіють у структурі полікодового тексту коміксу (ПТК) поряд з іншими компонентами – пунктуаційними знаками, шрифтовим варіюванням і текстовими трансформаціями [5, с. 282–286; 8, с. 169–176]. Явище полікодовості є невід'ємною частиною людської культури, адже впродовж життя з усіх боків нас оточують тексти, зображення, написи та різноманітні знаки, тому ця тема є дуже цікавою для сучасних лінгвістів. Перераховані вище коди грають активну роль у формуванні сучасних засобів масових комунікацій, серед яких можна виділити телебачення, рекламу, кінематограф, мультфільми, комікси тощо. У. Еко зазначає, що в процесах передачі інформації для її ефективного засвоєння використання кодів різних семіотичних систем дозволяє збільшити число каналів сприйняття [7, с. 89–94].

Слід зазначити, що комікс є повністю полікодовим текстом, де вербальна частина не може існувати без невербальної. Відповідно до твердження Р. Гарві про дуальну природу коміксу його можна відносити і до жанру літератури, і до жанру живопису. Однак серед наукової спільноти досі тривають суперечки щодо питання про те, чи можна вважати комікси літературою. Дослідники й теоретики поділилися на два табори. Дослідники В. Айснер, С. Макклауд, Д. Клок, Ч. Гатфілд тощо вважають комікси повноправним і самостійним жанром літератури, а ось другий табір, у коло чийх представників уходять Д. Волк, А. Мур, Т. Іглотон, А. Джон, Д. Лопеш, Б. Гот та інші, стверджує, що комікси є лише однією з її форм, адже, на відміну від художньої літератури, в коміксах перевага віддається саме зображенню, а текст займає другорядну позицію. Професор А. Мескін у цьому питанні займає нейтральну позицію. На його думку, не всі комікси можна вважати літературою, а лише ті, що відповідають певним критеріям, наприклад ті, що мають стилістично-виразну мову, багатогранних персонажів, структурований сюжет, художні образи тощо. Проте дослідник також наголошує, що цікавість, користь і цінність коміксу не повинна залежати від того, чи належить він до літературного жанру [9, с. 223–224, с. 239].

Отже, спираючись на вже вказані твердження відомих дослідників, професорів і філософів, можемо впевнено заявити, що, поєднуючи в собі такі особливості, як використання вербальних та невербальних елементів для створення фабули, наявність художніх образів, опір на природне мовлення, наявність складного сюжету та різнотипних персонажів, задоволення потреб читачів у психологічній розрядці, висвітлення актуальних соціальних проблем, відтворення явищ життя мовою кольорів, передача реальних емоцій та почуттів, тобто рівноправно поєднуючи такі ядерні жанри мистецтва, як література й живопис, комікс у ХХІ ст. може справедливо називатися сучасним, самостійним жанром мистецтва.

Проте з погляду перекладу, якщо в повноцінних літературних творах перекладач працює лише з текстовою частиною, де відсутність візуального коду компенсується детальними текстовими описами, в коміксі, навпаки, душевний та емоційний стан персонажів, їхню зовнішність і звички прийнято передавати малюнком, а внутрішні монологи й діалоги – текстом, що може створювати великі проблеми з інтерпретацією. Отже, щоб досягти повного розуміння того, що хотів сказати автор, перекладачеві потрібно одночасно посилатися на невербальні та вербальні складники коміксу. Дослідники вважають, що переклад коміксів пов'язаний із роботою з текстом: це пошук лексичних еквівалентів, лексико-граматичних змін, структурних змін.

Те ж саме видно в субтитрах і дубляжі фільмів, але у випадку коміксів, як і художніх творів, це більш очевидно, оскільки комікси існують у письмовій формі. При перекладі графічних оповідей треба зберегти зв'язність тексту і розуміти його як ціле, а не окремими блоками.

Переклади коміксів часто вважаються різновидом *обмеженого перекладу*. Термін був уперше введений у 1982 р. та називався субтитрами, але тепер стосується аудіовізуального перекладу загалом. Оскільки комікс є семіотичною системою, переклад слід розглядати як рух між семіотичними реаліями. Хоча обмежений переклад підкреслює семіотичний вимір і взаємозв'язок слів і зображень у коміксах, основною ідеєю залишається переклад усного матеріалу. Слова вважаються підпорядкованими зображенням, а невербальні елементи цікавлять перекладачів лише тією мірою, якою вони створюють візуальні обмеження для перекладу компонентів слова.

Мова перекладу коміксів завжди має бути стислою та живою, передавати особливості епохи та суспільства, про які йдеться у творі. Особливо коли події коміксу розгортаються у нашому часі, діалоги персонажів мають відповідати нормам сучасного спілкування, містити сленг, розмовні звороти, жаргонізми, графон тощо. Стислість – ключовий інструмент перекладача, адже він має пропустити текст адресата через призму власного розуміння й видати реципієнтові лише головну інформацію, тобто саму суть послугу, усунувши при цьому неважливі для оповіді елементи. Це також позитивно впливає на розмір самих реплік, які мають вміщуватись у відведене для них місце в коміксі – так звану словесну бульбашку, або *speech balloon*.

Задля перекладу коміксів доцільно використовувати стратегії художнього перекладу. Узагалі, за визначенням українського перекладача О.В. Ребрія, перекладацька стратегія – це концепція дій перекладача, за допомогою якої він приймає перекладацькі рішення. Серед найпоширеніших стратегій до перекладу коміксів перекладачка Я.М. Стріха виокремлює такі: доместикацію, яка наближує твір до культури реципієнта, при цьому нехтуючи культурним кодом, який заклав автор; форенізацію, або автентичний переклад, який наближає читача до культури, якій належить твір, та зберігає його мовні й культурні особливості [6].

Стратегія доместикації націлена на максимально адекватну передачу смислу й завжди орієнтується на цільову мову. Ця стратегія покликана наблизити зміст перекладу до культури реципієнта й зробити його близьким, якнайбільш зрозумілим для читача. Однак надлишковість «одомашнення» може призвести до хибного перекладу та інколи повністю виключити із тексту перекладу культурний елемент. До прийомів цієї стратегії належать такі: міжмовна конотативна транспозиція, дескриптивний перефраз, уподібнення, денотативна субституція й гіперонімічне перейменування.

Стратегія форенізації зосереджена на передачі особливостей мовних форм, що може ускладнити рецепцію тексту перекладу читачами. Вона сягає витоків концепції дослівного перекладу, чия складна мовностильова структура не націлена на масового читача, а потребує окремої аудиторії з великою кількістю фонових знань, що й робить цю стратегію непривабливою як для читачів, так і для критиків. Слід зауважити, що переклади-очуження зберігають культурний код оригінального тексту, а також мають творчий потенціал, надаючи перекладачеві можливості для прояву власної креативності. Її основними інструментами є транскодування, транслітерація і калькування.

В обов'язки перекладача не входить переклад вербальних, тобто неперекладних елементів тексту (самих зображень, їхнього стилю та розташування фреймів). Подібні зміни можуть бути внесені дизайнером у силу певних культурних конвенцій чи міркувань цензури. Якщо ця задача дещо легше виконується при перекладі англійських коміксів, то азійські комікси зовсім інакші. Для прикладу візьмемо японські та китайські комікси, які наразі мають велику популярність далеко за межами власних країн. У Японії вони мають назву «манга» (まんが, *manga*), у Китаї – маньхва (漫画, *màn huà*). Останній термін китайці запозичили у своїх південних сусідів, проте обидва терміни можуть перекладатися як «карикатура». Як письмові системи вони

використовують ідеограми, однак, попри те, що обидві ці мови належать до ізольованих, вони дуже відрізняються за своєю граматичною структурою. У китайській мові слова не змінюють своєї форми, а велику роль у розумінні тексту відіграють порядок слів та допоміжні слова (прийменники, частки, класифікатори). У ній відсутня категорія роду, числа та відмінкова система. У японській мові, навпаки, існує чітка структура речення: підмет + додаток + присудок, присутня слабо виражена категорія числа й відмінювання прикметників і дієслів.

Попри наведені вище правила, японська мова є більш в'юнкою та схильною до інверсій та опущень графем. Так, наприклад, у розмовній мові, в тому числі й стилізованих під неї діалогів персонажів манги, часто опускаються частки-суфікси, які вказують на підмет (は і が), або ж відмінкові суфікси (に, へ, を тощо). Також японській культурі спілкування, як і суспільству в цілому, притаманні скромність та секретність, через що японській текст може на 70% складатися із закодованої інформації, причинами чого можуть слугувати такі явища: власне небажання автора відкрито розповісти про певні події; небажання автора порушувати моральні та етичні норми поведінки, притаманні східному суспільству; упевненість в тому, що читач без додаткових пояснень зрозуміє суть послання.

Як приклад візьмемо коротку репліку персонажа-привида манги Хімеміко «モンスターアンドゴースト» («The Monster and The Ghost»), коли, спостерігаючи за тим, як його товариш-людина їсть м'ясо, він коментує: «良いなあ、食べ物。」 (yoī nā, tabemono). Спочатку розберемо кожне слово окремо: 良い (yoī) – це прикметник «чудовий, гарний, правильний, добрий»,なあ (nā) – частка в кінці речення, яка виражає захоплення або підтвердження кимось сказаних слів,食べ物 (tabemono) – іменник «їжа». Тобто, якщо використати дослівний переклад, матимемо таке речення: «Чудова, еге ж, їжа». Однак бачимо, що через використання авторкою інверсії (перенесення підмета у кінець речення) та видалення граматичних часток (が) воно не має жодного логічного або семантичного сенсу, тому саме із цієї причини перекладачі-японісти ніколи не використовують дослівний переклад, адже він ніяк не зможе відобразити суть послання. Тобто тут потрібно задіяти відразу декілька перекладацьких прийомів, щоб адекватно розшифрувати вербальний код цього повідомлення. Відштовхуючись від представлених подій, а також самих персонажів, можемо зробити висновки, що персонаж-привид заздрить своєму другу, бо сам він уже не може смакувати людську їжу, але все ще сумує за нею. З урахуванням правил японського синтаксису згадана репліка мала б звучати так: «食べ物が良いなあ。」 (tabemono ga yoī nā) – «Їжа чудова, еге ж». Спочатку вказуємо предмет, а вже потім його характеристику. Однак це лише один із варіантів перекладу, який можна використати, він найбільш наближений до оригіналу й не бере до уваги саме те зашифроване у візуальному коді почуття смутку персонажа. Щоб краще передати його внутрішній біль від втрати можливості їсти, цю репліку можливо перекласти міжвидовим перекладом: «Поцастило тобі...» або «Мені навіть трохи заздрісно...». Заміна звичайної крапки на три тут також слугує стилістичним прийомом, який підкреслює безрадісний душевний стан персонажа. Отже, у процесі перекладу перекладач може змішувати або використовувати одну з двох стратегій: лише трохи змінювати оригінальний текст чи перефразувати його таким чином, щоб подати читачам ту інформацію, яку заклав автор, а перекладач декодував.

З китайською мовою працювати набагато легше, адже навіть розмовна мова не використовує надмірної кількості омісій та інверсій. Речення у ній завжди притримуються суворого порядку: підмет + присудок + додаток. Вони переважно лаконічні й легкі для розуміння. Китайці не мають звички випускати підмети, а тому з першого погляду на речення можливо збагнути, хто зробив указану дію. Знання структури мови значно спрощує її розуміння, навіть якщо у тексті присутні незнайомі рецепієнтові ієрогліфи.

Наприклад, візьмемо репліку з відомої маньхви «天官賜福» («Heaven Official's Blessing»). Персонаж, звертаючись до свого супутника, каже: «我要去的地方，路途遥远，风沙漫

漫... 你又为何要跟着去?» (wǒ yòu qù dì dìfāng, lùtú yáoyuǎn, fēngshā mànmàn... nǐ yǒu wéi hé yào gēnzhe qù?). Розберемо це речення дослівно: 我 – займенник «я», 要 – модальне дієслово «хотіти», 去 – дієслово «йти», 的 – службова частка, яка слугує для створення складного речення, 地方 – іменник «місце», 路途遥远 – ідіома «далека дорога», 风沙 – словосполучення «піщана буря», 漫漫 – прикметник «величезний, несяжний», 你 – займенник «ти», 又 – прислівник «знову», 为何 – питальне слово «чому», 跟着 – «разом зі мною». Якщо використати дослівний переклад, ми отримаємо наступне: «Я хочу йти місце, яке далека дорога, піщана буря величезна... Ти знову чому хотіти разом зі мною йти?». Тобто бачимо, що дане речення звучить незграбно, проте воно відразу розкриває суть повідомлення, адже, на відміну від японського речення, тут збережені усі підмети та граматичні частки, синтаксис та авторське посилення залишаються непорушними. Відштовхуючись від граматичних правил української мови та користуючись прийомами міжвидового перекладу, ми маємо можливість надати йому більш зрозумілого вигляду: «Місце, куди я збираюсь відправитись, знаходиться дуже далеко, у самому серці пустелі... Чому ти знову хочеш піти зі мною?». Однак ми можемо пересвідчитись, що чітка структура китайського речення дозволяє напрощад швидко вихопити зміст вербального повідомлення навіть без застосування додаткових перекладацьких підходів.

Саме тому є схильність вважати, що використання коміксів, зокрема під час навчання іноземної мови учнів та навіть студентів ЗВО, може покращити їхні знання живої мови та культури країни, мову якої вони вивчають. Як інструмент пізнання краще підходить такий різновид коміксу, як графічний роман. Цей термін було введено, щоб відділити історії з простими, комедійно-розважальними сюжетами від більш серйозних творів [2, с. 5]. Дослідник Ф. Занеттін вважає, що графічний роман є самостійним культурним об'єктом, який включає в себе складний сюжет і композицію, має завершену форму (з'являється перед читачами у форматі книги) й націлений на дорослу, зрілу аудиторію. Він стверджує, що цей вид графічної оповіді звучує відстань між елітарним та популярним мистецтвом, додає йому ваги в світі наукових досліджень [9, с. 446]. Наразі можливо знайти освітні графічні романи на будь-яку тему, наприклад, з географії, історії, культури інших народів і народностей, вивчення проблем насилля у суспільстві, політики, історичних і суспільних змін тощо.

Використання на заняттях подібних матеріалів може підвищити зацікавленість студентів у предметі, заохотити їх до активного читання, розширити їхній словниковий запас, навчити «розмовної» мови, на відміну від застарілих підручників, привчити їх розшифровувати візуальні коди й заховані повідомлення, допомогти їм поглибити знання із культури певного народу, підвищити рівень розуміння тексту в учнів з порушенням мовного розвитку.

**Висновки.** Поєднуючи в собі такі риси, як використання вербальних та невербальних елементів, наявність фабули, художніх образів, складного сюжету, опір на природне мовлення та різнотипних персонажів, задоволення потреб читачів у психологічній розрядці, висвітлення актуальних соціальних проблем, відтворення явищ життя мовою кольорів, передача реальних емоцій та почуттів, комікс може вважатися сучасним, самостійним жанром мистецтва. Його використання з освітньою метою здатне справити позитивний вплив на мотивацію студентів та їхнє сприйняття інформації. Перспективи дослідження полягають у розробці методики використання коміксів під час навчання іноземних мов.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Еко У. Роль читача: дослідження з семіотики текстів / пер. з англ. М. Гірняк. Львів : Літопис, 2004. 384 с.
2. Колесник О.С. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиції. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2013. Вип. 31. С. 301–306.
3. Підопригора С.В. Українська графічна проза на шляху до популярності. *Ideografika*. 2016. URL: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels/> (дата звернення: 10.11.2023).

4. Почепцов Г. Комікси як засіб транслювання соціальних смислів. *MediaSapiens*. 2012. URL: <https://ms.detector.media/manipulyatsii/post/7903/2012-02-26-komiksy-yak-zasib-translyuvannya-sot-sialnykh-smysliv/> (дата звернення: 10.11.2023).
5. Сподарик О.В. Функційний аналіз параграфемного коду полікодового художнього прозового тексту. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Розділ VII «Дискурсознавство. Текстологія. Літературознавство»*. 2017. № 3. С. 281–287.
6. Стріха Я.М. Перекладачеві коміксів доведеться вигадувати, з яким звуком меч стинає комусь голову. *Korydor*, 2020. URL: <https://korydor.in.ua/ua/opinions/jaroslava-stricha-pereklady.html> (дата звернення: 10.11.2023).
7. E. Umberto. *Apocalypse Postponed*. Bloomington. *Indiana University Press*. 1994. 240 p.
8. Eco U. *La Estructura Ausente. Introduccion A La Semiótica*. Barcelona : Editorial Lumen, 1986. 381 p.
9. Meskin A. Comics as Literature? *The British Journal of Aesthetics*. 2009. Volume 49. № 3. P. 219–239. URL: <http://users.uoa.gr/~cdokou/Meskin.pdf> (дата звернення: 03.11.2023).
10. McCloud S. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York : William Morrow Paperbacks, 1993. 224 p.
11. Petersen S. Robert. *Comics, manga, and graphic novels: a history of graphic narratives*. Santa Barbara, California : Praeger, 2011. 275 p.
12. Zanettin F. *Translating comics and graphic novels. The Routledge handbook of translation and culture*. London & New York : Routledge, 2018. 445–460 p.